ESPECIAL

MangaZone

漫画ゾーン

スペシャル

GUIA OFICIAL DE LA SERIE DE TV

SLAYERS

vol. 1

BERSERKER

875 Pts

SUMARIO

3— ¿Cuándo empezó todo?

7— Todo un mundo por descubrir

10— Guía de Capítulos: Slayers

19— Guía de Capítulos: Slayers Next

28— Personajes

42— Dioses y Demonios

44— La Magia de Slayers

50— Staff

Grafismo y tratamiento de imágenes

Daniel García
Pedro Almagro
Sergio Almagro
J.J. Martínez

Textos

Carlos B. García
Gonzalo B. Tello
Luis Alís Ferrer
J.J. Martínez

Todas las imágenes que aparecen en esta revista son ©Hajime Kanzaka·Rui Araizumi/Kadokawa Shoten/TV Tokyo·SOFTX salvo en los casos en los que se especifique lo contrario. Se reconoce en todo momento la autoría y a los propietarios de los derechos en el uso de las imágenes. *Por esta edición, Especial MangaZone Slayers* ©Berserker S.L. Ediciones.
Prohibida la reproducción total o parcial de esta publicación, salvo autorización expresa de Berserker S.L.

Depósito Legal: V-845-1999

¿CuáNDo eMpEZó toDO?

No sabemos qué jerifalte de TVE ha sido el responsable: el caso es que tras un buen montón de años sin que anime novedoso y de calidad llegara a nuestras pequeñas pantallas, el que és uno de los fenómenos más en alza de la animación japonesa de los últimos años, *Slayers*, ha llegado hasta nuestras pantallas. Programado en TVE2 primero en el horario matutino de los fines de semana, más tarde en el horario de sobremesa, y titulado *Reena y Gaudy* en su versión hispanizada, esta serie nos acompaña desde Octubre del año pasado y ya se han emitido las dos primeras series íntegramente: *Slayers* y *Slayers TRY*.

Pero, ¿cuál es el origen de la popular serie? Como a más de uno os habrá pillado por sorpresa, aquí os vamos a desvelar todos los secretos que podamos acerca de la que se ha convertido en la serie del año.

Para encontrarnos con el origen de *Slayers*, antes debemos hablar de una veterana editorial japonesa, Fujimi Shobo, y de una de sus publicaciones estrella: la revista Dragon Magazine.

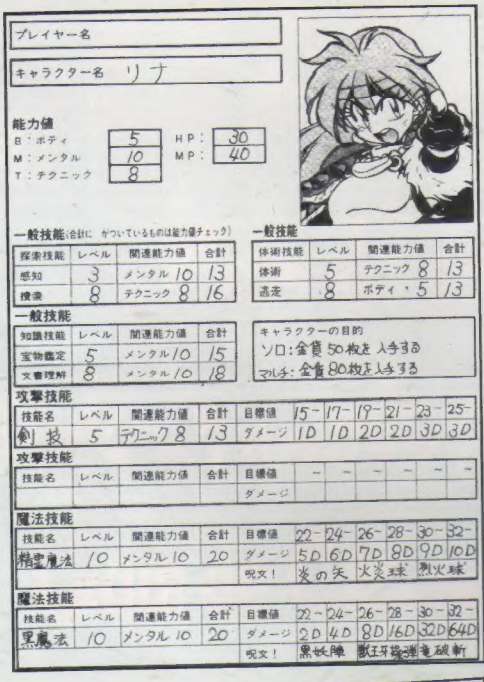
La Dragon Magazine ha sido el punto de encuentro del mundo del rol y la novela de fantasía en Japón desde principios de los ochenta. En sus páginas se han publicado en forma seriada famosas novelas de ciencia ficción y de fantasía heróica,

que en muchas ocasiones han recibido adaptación animada y han gozado de gran popularidad. También se han publicado muchos mangas de temática fantástica, y además se incluyen todos los meses jugosos artículos sobre juegos de rol (en la mayoría de las ocasiones basados en historias y personajes aparecidos en la revista), juegos de simulación, de cartas, e incluso reseñas de videojuegos y de animes de última hornada.

Pero ha sido el mundo del rol y la fantasía el que ha supuesto la verdadera mina de oro para la revista, y ha sido *Slayers* la novela de fantasía heróica que ha roto todos los récords. La historia de Slayers comienza con **Hajime Kanzaka**, un reputado escritor de fantasía heróica que a principio de los años noventa comenzó en las páginas del Dragon Magazine la serialización de las aventuras de Lina Inverse y Gourry Gabriev: adolescente, hiperactiva y poderosa la una, alto, guapo y cabezahueca el otro. En un principio se publicaron historias cortas autoconclusivas que fueron ilustradas por famosos ilustradores de la revista: **Omoiataru** o **Michiko Sheina**, por citar a unos pocos. No fue hasta la primera serie de novelas *Slayers Special* en la que el popular **Rui Araizumi** se puso a ilustrar los escritos de **Kanzaka**, dándole a la serie el característico aspecto gráfico que la ha hecho tan popular. La historia se planteó desde un comienzo desde los patrones típicos de la fantasía nipona de espada y brujería: sin embargo, los personajes resultaron poseer un gancho y un carisma fuera de lo normal, debido sobre todo al talento de **Kanzaka**.

Dos líneas argumentales algo liosas se plantearon desde el comienzo del universo *Slayers*: por una parte, la primera colección de novelas *Slayers Special* se componía de aventuras mensuales autoconclusivas que después se englobaban en los volúmenes recopilatorios bajo ese título general pero manteniendo la identidad de cada aventura, que tenía su propio subtítulo. Por el otro lado se publicaba *Slayers*, serie que apareció poco tiempo después pero que fue planteada con un argumento continuado, a modo de aventura larga por entregas, que también se iba publicando en volúmenes. Sí, un poco lioso, pero los lectores de la Dragon Magazine lo recibieron con auténtico entusiasmo.

Durante los años siguientes las aventuras de Lina Inverse fueron acogidas gratamente por el público, y en 1994 un productor se interesó en la realización de una versión animada de la serie. Dicho y hecho, en Abril de 1995 se estrenó la primera serie de animación televisiva de *Slayers*. La serie tuvo su público fiel pero la cosa terminó sin ser el exitazo que se esperaba. Desde luego, era un momento realmente complicado en la televisión nipona: el shojo anime de fantasía *RayEarth* basado en un manga de **CLAMP** y


プレイヤー名

キャラクター名 リナ

能力値
B：ボディ 5
M：メンタル 10
T：テクニック 8
HP：30
MP：40

一般技能(合計に かついているものは能力値チェック)

探索技能	レベル	関連能力値	合計
感知	3	メンタル 10	13
捜索	8	テクニック 8	16

一般技能

知識技能	レベル	関連能力値	合計
宝物鑑定	5	メンタル 10	15
文書理解	8	メンタル 10	18

一般技能

体術技能	レベル	関連能力値	合計
体術	5	テクニック 8	13
逃走	8	ボディ・5	13

キャラクターの目的
ソロ：金貨 50 枚を 入手する
マルチ：金貨 80 枚を 入手する

攻撃技能

技能名	レベル	関連能力値	合計	目標値	15-	17-	19-	21-	23-	25-
剣技	5	テクニック 8	13	ダメージ	1D	1D	2D	2D	3D	3D

攻撃技能

技能名	レベル	関連能力値	合計	目標値	-	-	-	-	-	-
				ダメージ						

魔法技能

技能名	レベル	関連能力値	合計	目標値	22-	24-	26-	28-	30-	32-
精霊魔法	10	メンタル 10	20	ダメージ	5D	6D	7D	8D	9D	10D
				呪文！	炎の矢		火炎球		烈火球	

魔法技能

技能名	レベル	関連能力値	合計	目標値	22-	24-	26-	28-	30-	32-
黒魔法	10	メンタル 10	20	ダメージ	2D	4D	8D	16D	32D	64D
				呪文！	黒妖陣		獣王牙操弾		竜破斬	

la space opera *Macross 7* arrasaban sin ningún tipo de contemplación para con las otras series. Algo más de un año después se secuelló la serie, esta vez cambiando el título a *Slayers NEXT*. Fue esta entrega la que se basó en los hechos de la novela *Slayers* propiamente dicha, *que había cosechado más popularidad* que su anterior homónima en las páginas de la Dragon Magazine

y que devino en un seguimiento mucho mayor y el auténtico punto de partida a la popularidad de este anime. *Slayers NEXT* cuenta ya con la presencia de la carismática Naga, esa maga oscura y jocosa que se gasta una buena delantera, y que ha sido uno de los pilares básicos de la popularidad de este anime junto con la delirante personalidad de Lina. Fue a partir de aquí cuando los personajes de **Kanzaka** y **Araizumi** comenzaron a gozar de la popularidad que hoy día disfrutan y cuando *Slayers* comenzó a convertirse en lo que es hoy, uno de los animes más populares en Japón —en dura pugna, eso sí, con *Nadesico.*

La popularidad de los personajes de *Slayers* no se ha limitado al campo de acción de la popular revista de fantasía, pero sí que es cierto que los productos relacionados con *Slayers* publicados por la editorial de la Dragon Magazine son los más punteros. En líneas generales y para que os hagáis una idea, hasta el momento han aparecido ya 12 novelas de Slayers, 12 novelas de *Slayers Special* y 2 mini novelas de *Slayers Delicious* (que también siguen el hilo argumental de *Slayers Special*), así como 6 libros de juego de rol de *Slayers* basados en el popular sistema de rol japonés MAGIUS (Multiple Assignable Game Interface for Universal System).

La primera de las series de animación que nos ha ofrecido TVE es *Slayers*, propiamente dicha: esta serie se basa en la primera serie de novelas *Slayers Special*, y como se ha dicho ya, los protagonistas son Lina y Gourry: de ahí que en la versión de TVE el título haya cambiado de *Slayers* al nombre de los protagonistas: *Reena y Goudy*. La diferencia de los nombres es considerable, pero por lo menos suenan igual y no son *Sabrina y Jonathan**, no sé si me explico.

En estos momentos está a punto de acabar en España la emisión de *Slayers TRY*, que es la más reciente de las series (finalizó en 1998 en Japón). Además hay ya estrenados cuatro largometrajes: *Slayers*, *Slayers Return*, *Slayers Great* y *Slayers Gorgeous*, este último estrenado en Agosto del año pasado, y que hasta hace bien poco aún se podía ver en algunas salas de cine japonesas. Para concluir el apartado de anime basado en *Slayers* comentamos la existencia de una OVA de 3 episodios titulada *Slayers Special*, basada en la serie de novelas del mismo título, que salió a la venta hace ya dos añetes; y la reciente serie de OVAs titulada *Slayers Excellent*, que comenzó a comercializarse a finales del mes de Octubre de 1998.

Por si fuera poco, tenemos también versión cómic de la novela de **Kanzaka** y **Araizumi**. De hecho, tenemos dos. Uno es una colección de historietas cortas dibujadas por el propio **Araizumi** de la que ya se han publicado un par de volúmenes y que recopila material aparecido en la propia Dragon Magazine. La versión en manga propiamente dicha de las historias de **Kanzaka** la realiza una dibujante de shojo manga llamada **Shoko Yoshinaka**. *Chou Baku Madou Den Slayers* fue el título elegido para tal adaptación que se publica en las páginas de la revista mensual de manga Dragon Comic. Hasta el momento se han publicado ya 7 volúmenes. El estilo es desenfadado y dinámico, con un ligero toque de shojo manga. La adaptación es bastante fiel: el guionista del manga es el propio **Hajime Kanzaka** y su argumento de espada y brujería sumado al apoyo de la emisión del anime en nuestro país, lo hacen idóneo para una edición española que ya nos ha prometido Planeta-deAgostini. Tiene muchos números, si os paráis a pensarlo...

El imparable éxito de *Slayers* en Japón ya llamó la atención de los fans norteamericanos, donde la primera serie en su totalidad y el primer largometraje ya han sido distribuidos en formato de vídeo, y próximamente *Slayers NEXT* y *Slayers Special* (la OVA) también se pondrán a la venta.

El fenómeno *Slayers* está en su apogeo y queremos mostraros el potencial de esta serie de la que estamos dispuestísimos a desentrañaros todos los entresijos. Preparaos pues para adentraros en el fabuloso universo de Slayers. ¡Y no os olvidéis las espadas ni los libros de hechizos!

Luis Alís

Todo un mundo por descubrir

En el universo de *Slayers* todo empezó en una época indefinida. Según la creencia popular, el mundo se halla sostenido por el inmenso cetro de un ser todopoderoso que creó el universo, y que después de hacerlo desapareció. Este ser era el equivalente de lo que nosotros llamaríamos Dios, y muchos habitantes de la tierra lo adoran como tal, como a un dios ilimitado y creador de todo. La realidad, no obstante, es bastante distinta de lo que cuentan las leyendas, y ese dios no es más que un mito que nunca existió. Al principio de los tiempos, todo era un universo de caos, oscuridad y destrucción. Todo ese caos tenía conciencia de sí mismo y era una entidad con un poder ilimitado, una deidad suprema en sí misma que no respondía ante ningún otro poder, aunque se dedicaba a dormir casi todo el tiempo. En una ocasión soñó con los mundos, en una de sus pesadillas, y su poder se descontroló causando el más fantástico e inesperado de los efectos posibles. Del caos surgió el orden, y de ese orden surgió un universo que se dividió al instante en cuatro dimensiones paralelas. De este ser de caos nacieron también los demonios, y de la energía positiva que había nacido de los mundos, nacieron los dioses. Así pues, este ser absoluto era el dios de los demonios que soñaban con destruir lo creado, así como de los seres vivos que soñaban con existir, y fue conocido como el Señor de las Pesadillas. En las cuatro esferas de realidades paralelas mandaban reglas distintas, incluso aunque existían por la misma razón, y en ellas nacieron distintas criaturas y entidades. Una de esas esferas de realidad es la que sirve como mundo en *Slayers*, y así es como más o menos fueron las cosas.

Poco después de que todo se estabilizara, surgieron los primeros problemas. **Ceiphied**, el dragón dorado, señor supremo de todos los dioses, se enfrentó en una lucha a muerte contra Ojo de Rubí Shabranigudu, el rey supremo de los demonios, por el dominio de la vida que había surgido en la tierra. Los humanos eran unas criaturas que ambos deseaban para sí, ya que eran seres que se encontraban entre la luz y las tinieblas, y tenían una capacidad casi ilimitada para crear y para destruir. El combate fue terrible, y miles de demonios y dra-

gones perecieron. En el momento culminante del combate, ambas deidades se enfrentaron personalmente en el centro del mundo, y **Ceiphied** derrotó, no con pocos problemas, a su enemigo, descuartizándolo en siete pedazos que se esparcieron por el mundo. Pero el combate, más que en una victoria del dragón dorado, desembocó en un empate, ya que éste quedó tan sumamente debilitado por acabar con su enemigo, que no pudo hacer nada en los siglos siguientes salvo acumular poder para enfrentarse de nuevo a Ojo de Rubí quien, aún desperdigado por todo el mundo, esperaba el momento de resurgir con todo su poder.

Tras la guerra de los dioses, llegó una época de esplendor. Grandes dragones surcaban el cielo, y los humanos, una raza relativamente joven, aprendió los secretos de la magia. Era un tiempo de avances, en el que grandes hechiceros blancos creaban maravillas, y poderosos reinos unificaron el mundo. Los demonios permanecieron casi inactivos durante esta época, viviendo en sus planos astrales exteriores, y estando más comprometidos en disputas internas y en decidir cuál sería su jerarquía que en entrometerse en la vida de los mortales. Aún así, intervenían en raras ocasiones concediendo poder y conocimientos a algunos humanos que adoraban el caos, en número muy reducido al principio pero que fue aumentando geométricamente con el tiempo. Así pues, dicen que la historia siempre se repite, y un grupo de adoradores de las tinieblas encontraron una de las siete partes en las que el rey de los demonios había sido dividido y le devolvieron la vida. Shabranigudu había vuelto al mundo, y bajo el nombre de Rey Demonio del Norte, reagrupó a los divididos demonios y se preparó para lanzar un ataque final sobre la tierra. En esta ocasión, estructuró mejor su ejército, utilizando a sus cinco demonios mayores como generales supremos. **Ceiphied**, desesperado, tuvo que regresar con su poder mermado a enfrentarse a su antiguo némesis, y ayudado por Aqua, la reina dragón del agua, y los otros cuatro dragones elementales, consiguieron destruir esa fracción del maligno (o al menos, darle un forma nueva). Pero la victoria no sólo fue cara para los demonios: miles de dragones fueron exterminados, y la misma diosa Aqua pereció en el combate contra Ojo de Rubí. La tierra había quedado devastada tras el conflicto, y los cuatro grandes demonios usaron su poder para sellar una gran parte del mundo, en la que se había desarrollado el combate, del exterior.

El mundo, aunque dañado, siguió adelante, aunque durante mil años no se tuvo contacto entre ambas partes, la sellada y el mundo exterior, que evolucionaron por separado de una manera muy distinta. En el interior del sello, donde se desarrolló la gran guerra, la magia prosperó enormemente, ya que los restos mágicos y los textos arcanos podían encontrarse con facilidad. Este es el mundo en el que Lina y sus compañeros crecieron, un mundo lleno de guerras, disputas, y demonios que hacen la vida cotidiana mucho más movida de lo que la gente normal podría esperar. Existen varios reinos, los cuales están en paz la gran parte del tiempo, pero cada veinte o treinta años estalla

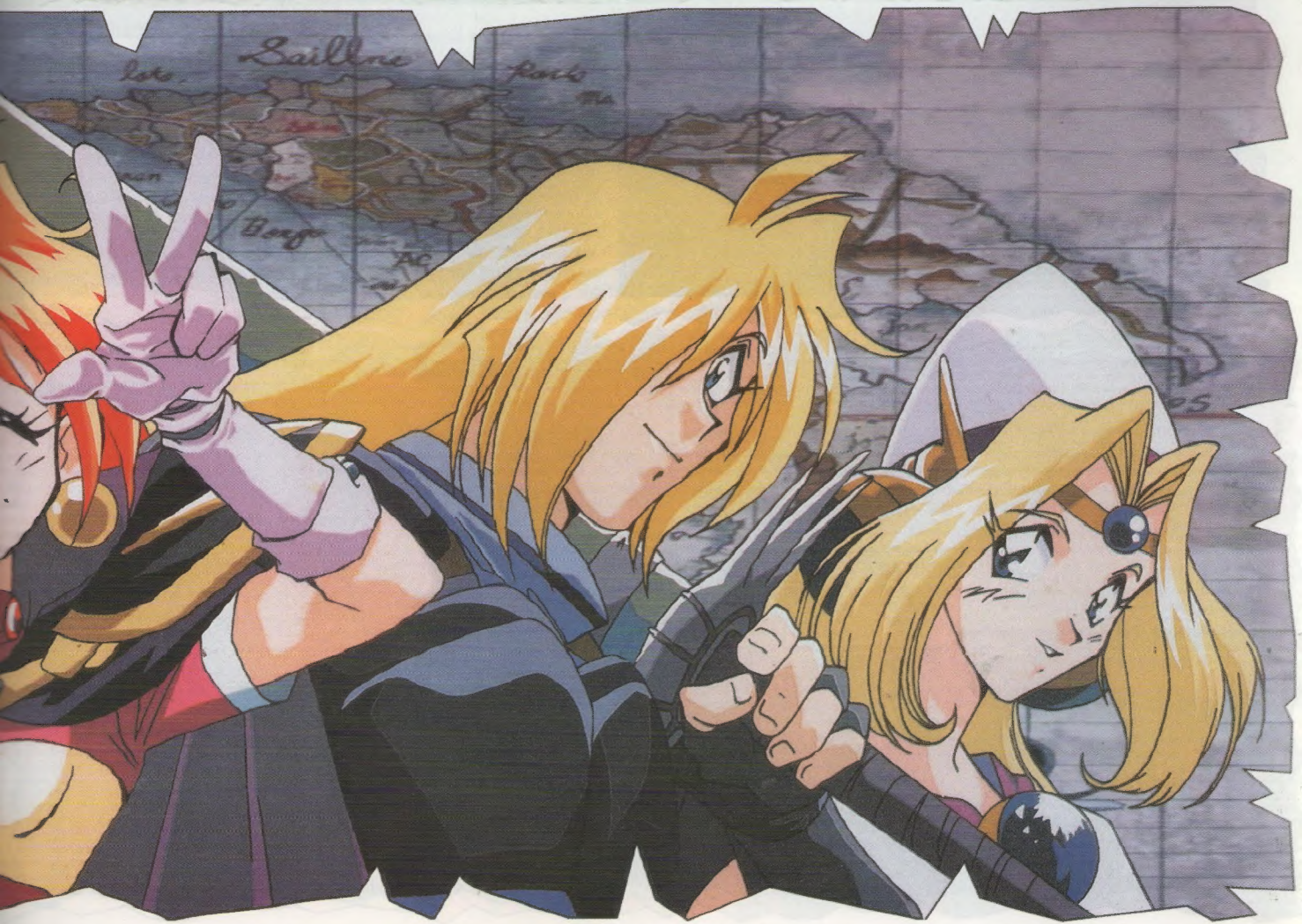
siempre alguna guerra por la conquista de nuevos territorios. De vez en cuando surge algún problema de carácter sobrenatural, y suele ser solucionado con mayor o menor éxito por algún grupo de héroes o hechiceros. El problema más grande que han tenido en los últimos tiempos ocurrió cuatrocientos años atrás, cuando despertó una poderosísima fuerza de la destrucción llamada Xanafer, la Superbestia.

Xanafer causaba la destrucción por dondequiera que pasaba, y estuvo a punto de exterminar todo un reino hasta que fue destruida por la Gor Nova (la espada de luz), que empuñaba un antepasado de Gourry. La vida siguió, no sin algunos problemas, pero gracias a la ayuda de los dioses y de valerosos héroes pudieron siempre solucionarlos.

En el exterior, lugar donde quedaron menores restos mágicos y los hechiceros tuvieron mucha menos información sobre la que estudiar, la hechicería se extendió menos, siendo sustituida por mínimos avances tecnológicos como armas de fuego rudimentarias o bombas. La agricultura estaba más extendida, ya que los terrenos, que habían sufrido menos el azote de los conjuros mágicos destructores, eran más fértiles y se veían ayudados por maquinarias rudimentarias para recoger las cosechas. La adoración a los dioses se extendió mucho menos, ya que también éstos daban menos pruebas de existir, dejando más a los hombres a su libre albedrío.

En la actualidad, y gracias a los actos de Lina y sus compañeros, la barrera que separaba el mundo se ha quebrado al ser destruido uno de los cuatro demonios que la sostenían, el Amo del Infierno Fibrizo, dejando libre el acceso a un mundo que, hasta entonces, les era desconocido. Grandes expediciones se han lanzado al mundo exterior, y ambos mundos se han podido beneficiar de los conocimientos y especialidades del otro. Así pues, el mundo exterior empieza a tener acceso a la magia arcana que hasta entonces les había sido vedada, y el mundo de la barrera se ha permitido el lujo de aprender un poco de la técnica mecánica del exterior. Todo parece ser perfecto, hasta que vuelven a llegar los problemas...

DARKMIND



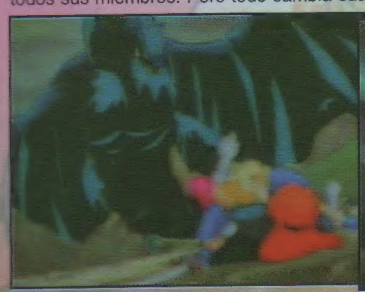
GUÍA DE CAPÍTULOS

SLAYERS

EMITIDA DESDE EL 7/4/95 HASTA EL 29/9/95 EN TV TOKYO

Soy una bella hechicera

Nuestra protagonista es Lina Invers, una poderosa y avariciosa maga. La historia comienza con Lina asaltando el campamento de la banda de ladrones del Colmillo del Dragón. Tras arrasar con todo, la joven saquea la cámara del tesoro. Cuando se está dirigiendo hacia la siguiente ciudad, donde tiene planeado vender el botín obtenido, cae en una emboscada organizada por los restos de la banda del Colmillo del Dragón, pero la ayuda (innecesaria) de un valeroso y atractivo espadachín llamado Gourry, un guerrero nómada, acaba con la pelea. Tras una presentación algo curiosa, ambos deciden continuar el camino juntos (mejor dicho, Gourry decide unirse a Lina para protegerla). Pero tras la llegada de la pareja a un pequeño pueblo donde deciden parar para recargar fuerzas, llega "el problema": mientras se atiborran de comida, a ellos se acerca un anciano, que por lo visto ha reconocido a la famosa hechicera Lina Invers. Ésta se infla de orgullo al saberse reconocida incluso en una pequeña aldea, y el viejo le pregunta si ella y el joven que la acompaña podrían ayudarles a acabar con la terrible banda del Colmillo... Lina le dice que ya no tendrán que preocuparse más por ello, pues ella y Gourry acabaron con todos sus miembros. Pero todo cambia cuando el viejo le agradece que también destruyese al dragón que daba nombre a la banda. Tras unos momentos de sorpresa por parte de la pareja de aventureros, llega hasta ellos el estruendo de una gran explosión, y cuando el trió saca la cabeza para ver qué sucede se encuentran con que un enorme dragón negro está destruyendo todo el pueblo. Después de una serie de regateos sobre la remuneración por acabar con el dragón, se lanzan a la caza. Aquí comienza un combate entre nuestra maga y el enorme reptil, en el que en un principio parece estar todo decantado del bando de este último. Es en este momento cuando Lina decide que es preciso utilizar uno de sus conjuros más poderosos, así que usando a Gourry para que entretenga al animal se dispone a preparar su hechizo, el Mata Dragones. Tiene tal potencia que destruye al dragón negro y de paso devasta toda la aldea. Como es lógico, los habitantes no quedan muy satisfechos por los resultados, y prefieren realizar el pago a garrotazos, por lo que la pareja tiene que salir a escape perseguida por los enojados aldeanos.

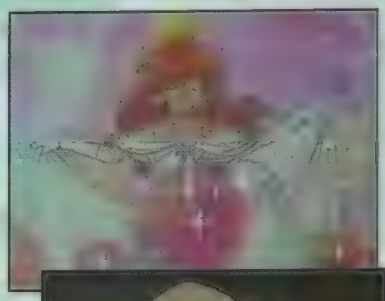


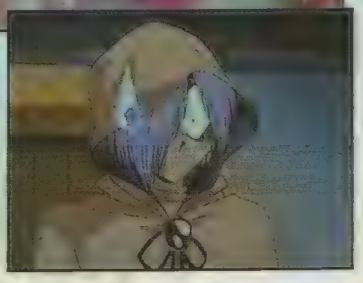
No me gusta esa momia

Mientras nuestros amigos huyen perseguidos por los aldeanos, en unas colinas cercanas dos misteriosos personajes han contemplado todo el combate y han quedado sorprendidos al ver la capacidad mágica de Lina. Uno de ellos resulta ser un hechicero que se había introducido en la banda del Colmillo del Dragón, pero se vio sorprendido por el asalto de Lina y acabó tan herido que tras ser curado quedó como una momia. Su compañero es un misterioso hombre cubierto por un embozo que parece no estar nada sorprendido por las habilidades mágicas de la joven hechicera. Aún así nuestra protagonista tiene algo que ellos necesitan, y el hecho de que sea capaz de usar el Mata Dragones no va a hacerles cejar en su empeño.

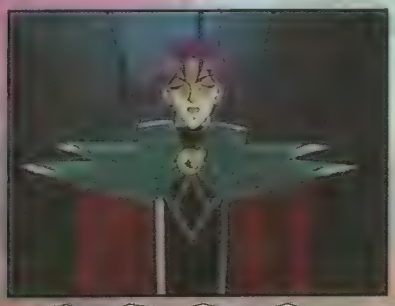
Tras un largo camino, Lina y Gourry llegan a otra ciudad, que deciden es un buen lugar para vender el botín obtenido. Pero resulta que unos de los objetos, una extraña daga, está embrujada con una maldición, y ésta afecta al dueño de la tienda mágica, que cuando la blande entre sus manos se transforma en un maníaco asesino que se lanza sobre Lina. Demostrando unos reflejos felinos, ésta esquiva el primer y fatídico ataque. El tendero intenta una y otra vez acabar con Lina, pero la joven y Gourry esquivan con cierta facilidad al embrujado tendero. Tras este desafortunado percance no logran vender nada y continúan el viaje. Ya por la noche, y mientras cenan en una posada, se ven asaltados por la misteriosa "momia" (uno de los dos observadores que vieron todo lo sucedido con el dragón negro) y una pandilla de ogros. La verdad es que éstos no logran planear ninguna dificultad a la hábil maga y al diestro guerrero, que en un abrir y cerrar de ojos les hacen huir en estampida.

El blanco, el rojo y el extraño



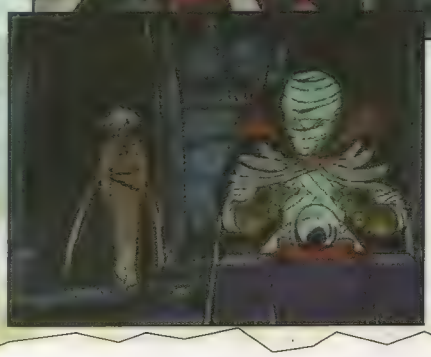


Esa misma noche y tras el altercado, Lina y Gourry están planeando cuál será su siguiente movimiento, pues ahora que saben que les buscan deberán moverse con más cuidado si no quieren caer en alguna trampa. Es en ese mismo momento cuando llama a la puerta el misterioso hombre embozado, que les propone comprarles uno de los objetos que tienen en su poder. Lina, a la que puede más su avaricia que su precaución, le hace pasar. Este embozado viene acompañado de Zolf , el cual es "la momia" que les asaltó en el capítulo anterior. El misterioso visitante les plantea un trato: que Lina ponga precio a los objetos del tesoro robado y él decidirá cuál es el que compra (grave error por su parte). Lina comienza a poner precios desorbitados a dichos objetos (ninguno baja de los seis ceros), dejando claro que no piensa vender ni uno ahora que sabe cuánto interés tienen por ellos. Al final todo acaba con los recién llegados largándose, no sin antes amenazarles con que en cuanto dejen la posada se convertirán en enemigos mortales. Es en este momento cuando el misterioso encapuchado les dice que su nombre es Zelgadiss, y que no cejará en su empeño de obtener lo que desea.



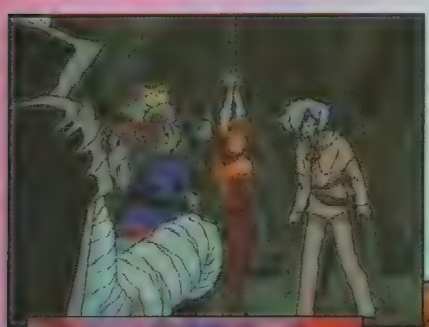
Tras una noche reparadora dejan la posada y continúan el camino, que les lleva hasta un frondoso bosque ideal para una emboscada, la cual estaba preparada. En cuanto nuestros amigos se adentran en él, cae sobre ellos una manada de seres verdes y muy feos armados con espadas y con muy malas intenciones. Tras un combate en el que Lina resulta herida, llegan hasta el siguiente pueblo, donde podrán descansar y ella se podrá recuperar de sus lesiones. Es por la noche cuando de nuevo reciben un ataque por parte del bando de Zelgadiss, pero todo termina cuando hace acto de aparición Rezo, el Monje Rojo, que les cuenta que Zelgadiss planea traer de nuevo a la vida a Shabranigudu, el dios de los demonios, que tras la gran guerra que enfrentó al bien y al mal quedó encerrado fuera de nuestro plano. Aquí es cuando comienza una alianza entre Rezo, Lina y Gourry, dispuestos a enfrentarse a las terribles fuerzas del mal lideradas por Zelgadiss.

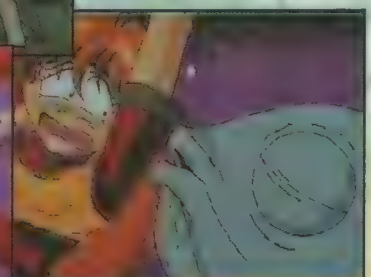
La pérdida de poderes



Con el nuevo día llegan las dudas. La noche anterior fue bastante ajetreada y no dio tiempo para plantearse los nuevos hechos que se presentaron, pero tras largas deliberaciones Lina y Gourry deciden que lo único que pueden hacer por el momento es continuar su camino y evitar que la estatua caiga en manos del malvado Zelgadiss. Mientras, por otro lado, Zelgadiss trata de localizarles y lo consigue en un bosque en donde él mismo se presenta para tratar por todos los medios de evitar tener que matar a la joven hechicera y a su valeroso guardaespaldas. Ésto no podía pasar en peor momento, pues Lina se encuentra baja de forma a causa de la menstruación y su capacidad mágica ha sufrido una decaída considerable. Ya que el combate queda fuera de toda discusión, sale huyendo dejando a Gourry como barrera. Pero Zelgadiss no piensa permitirlo y se lanza tras ella. El combate está servido; por un lado se encuentra Gourry, que tiene como rivales a Rodimas y Delgia, dos secuaces de Zelgadiss que plantean un serio reto a nuestro rubio guerrero, mientras por otro lado la huida de Lina se ve cortada por Zelgadiss, que demuestra ser un más que digno rival. Tras varias escaramuzas Lina logra escapar de Zelgadiss, pero no llega muy lejos pues éste, cansado de jugar al ratón y al gato, decide que ha llegado el momento de pasar a palabras mayores, utilizando un conjuro que deja a Lina inconsciente tras el ataque.

La aparición de Nonsa





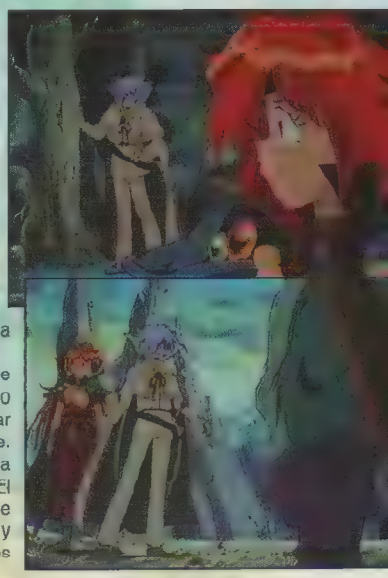
Cuando Lina se despierta se encuentra atada en una iglesia abandonada. A su alrededor se encuentran sus captores, y entre ellos está Zelgadiss, que le pide que le diga dónde se encuentra la estatuilla, pero Lina demuestra ser más cabezota y no suelta prenda. Es por ello que Zolf decide que será más útil llamar a Nonsa, el cual resulta ser una especie de besugo con unos brazos y unas piernecitas a ambos flancos de sus costados.

La tortura comienza de una forma repulsiva, pues Nonsa tiene la manía de darle un besito a Lina, la cual siente una terrible repulsión hacia el feo Nonsa. Aunque trata de evitarlo a toda costa, es difícil huir cuando una se encuentra maniatada, así que al final acaba babeada por Nonsa, pero ni ésto logra hacerla hablar, por lo que Zolf decide utilizar métodos más contundentes.

No muy lejos de allí, Gourry ha llegado a un pueblo. Sin entender muy bien lo que ha pasado, se sienta delante de una copa de leche a reflexionar sobre los últimos acontecimientos. Echando un rápido vistazo a sus recuerdos (lo cual puede ser un trabajo agotador para el joven si tenemos en cuenta que no tiene muchas luces), se da cuenta de que Lina salió corriendo en otra dirección perseguida por Zelgadiss, y que mientras luchaban apareció en el cielo una luz brillante que parecía ser un tipo de señal. Uniendo todos estos cabos, por fin llega a la conclusión de que tienen a Lina secuestrada y decide salir en su búsqueda.

Ya a altas horas de la noche Zelgadiss descansa, aunque sus sueños le trasladan al momento en que Rezo, el Monje Rojo, lo transformó en el ser deforme que ahora és, por lo que decide ayudar a Lina a escapar mientras los demás duermen. En la huida se encuentran con Nonsa, que les ataca aprovechando un descuido de la pareja, y se entabla un patético enfrentamiento entre el desagradable Nonsa y Lina, al cual pone fin Zelgadiss demostrando que es capaz de acabar con cualquiera que se interponga entre él y su objetivo. Es a partir de aquí cuando comienzan a crearse los primeros lazos de amistad entre Lina y Zelgadiss, aunque estos bellos momentos se ven interrumpidos por la aparición de Rezo.

Es Rezo el verdadero enemigo

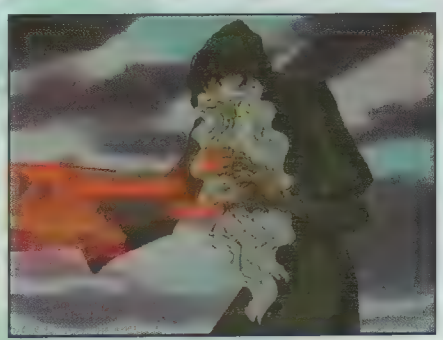


Rezo y Zelgadiss comienzan un enfrentamiento verbal que acaba con la traición de Zelgadiss y descubriéndonos que Rezo es el verdadero líder, y que no permitirá que Lina escape sin que le den la estatua. Aunque claro, eso no es tan fácil, pues Zelgadiss comienza un contraataque que toma a Rezo por sorpresa. Este paso realizado por Zelgadiss logra distraerle e inmovilizarlo, proporcionándoles el tiempo necesario para que huyan.

A mitad de noche y cuando ya están a suficiente distancia, deciden descansar. Es entonces cuando Lina le pregunta a Zelgadiss qué es lo que realmente está pasando. Y es que resulta que dentro de la estatuilla se encuentra La Piedra de Salvia, que según dice la leyenda es un trozo de la vara que sostiene el mundo y cuyo poder es tan grande que convertirá al que la posea en el mago más poderoso del mundo. Rezo necesita esta piedra para intentar curar su ceguera, pero Zelgadiss no quiere que la consiga pues la necesita para vengarse por lo que Rezo le ha hecho. Mientras, en otra parte del mismo bosque, Gourry busca a Lina sin éxito.

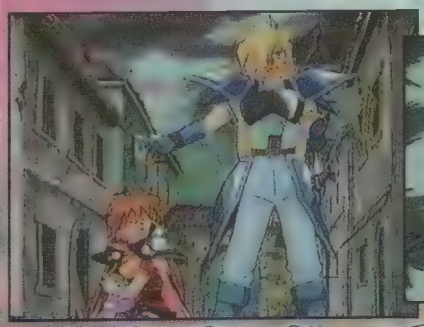
Esa misma mañana y tras recuperar fuerzas, Zelgadiss y Lina se ven de nuevo acosados por Delgia y una pandilla de trolls, y ya que Lina todavía no se ha repuesto completamente es Zelgadiss es el que se encarga de acabar con todos los trolls. Únicamente Delgia sobrevive, así que se lanza al combate. Zelgadiss logra herirle, aunque de nada sirve pues al ser Delgia una mezcla entre un troll y un lobo tiene una capacidad de regeneración tan elevada que las heridas se le cierran de inmediato. El combate sigue y, en un momento de descuido, Delgia logra introducirse en la guardia de Zelgadiss y descarga un golpe mortal. Que tampoco tiene el menor efecto, pues Zelgadiss tiene un tercio de golem de piedra, otro tanto de demonio y otro restante de humano, así que es inmune al acero. Viéndose en desventaja, Delgia decide que la mejor estrategia es una retirada y deja el campo de batalla, no sin antes amenazarles con contárselo todo a Rezo.

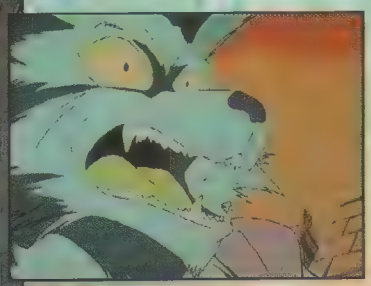
La legendaria espada de luz



Continúan su camino hacia la siguiente ciudad pero no dejan de ser acosados por los ataques de los trolls, los cuales no están dispuestos a dejarles escapar. Y otro tanto sucede con Gourry, el cual no logra dar con el paradero de su compañera, pero aunque se ve atacado por todo tipo de bichos ninguno le plantea serias dificultades.

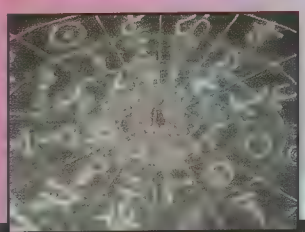
Lina y compañía continúan el viaje hasta una ciudad fantasma, un lugar perfecto para la trampa que allí les espera, pues Delgia ha reunido a todas sus tropas para el último enfrentamiento. También se les ha unido un demonio invocado por Rezo que tiene órdenes directas de evitar a Zelgadiss y hacerse con la Piedra de Salvia. Ya a estas alturas Lina se encuentra en perfecta forma, por lo que Zelgadiss y ella se separan para poder hacer frente a los atacantes, pero siguiendo las órdenes establecidas por Rezo todos los seguidores de Delgia siguen a Zelgadiss, mientras el demonio ataca a la joven maga. Cuando las cosas se ponen bastante feas para Lina, que ve cómo la mayoría de sus hechizos son inútiles ante el viejo demonio, aparece Gourry para salvarla como si de un príncipe azul se tratase. Mientras, por el lado de Zelgadiss las cosas marchan a la perfección, ya que no tiene ningún problema en ir eliminando a todos sus oponentes. Cuando ya sólo queda Delgia, aparecen Zolf y Rodimas que terminan el trabajo de su señor matando a Delgia.



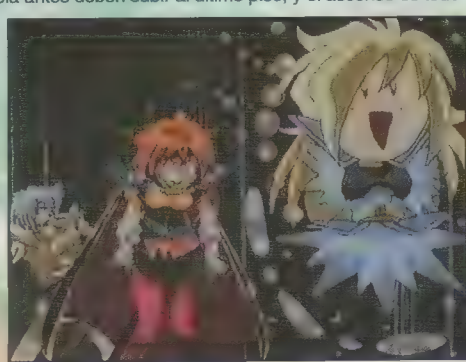


Al otro lado de la ciudad Lina y Gourry se ven en muchos problemas. Aunque este último esquiva a la perfección los ataques del demonio, descubre que su espada no sirve de nada ante un ser espiritual. Así que, viendo que necesita otro recurso, y sorprendiendo a Lina y a su oponente, desenfunda su Espada de Luz y con una única estocada de maestro acaba con el demonio. Por fin todos se reúnen, y tras aclarar que todos pertenecen al mismo bando y les une el mismo objetivo comienzan su búsqueda final.

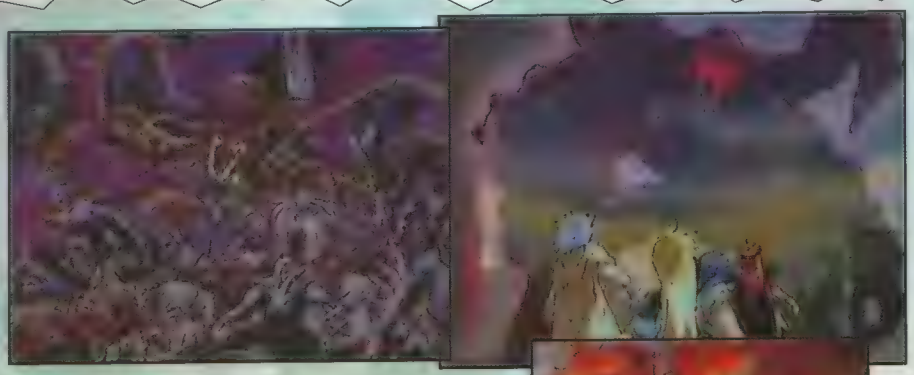
La resurrección de Shabranigudu

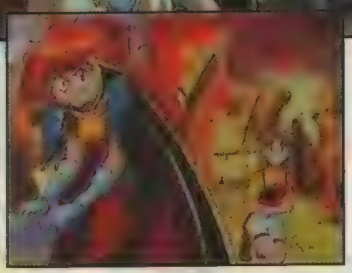


Poco queda ya para el enfrentamiento final. A la salida de una taberna donde han decidido llenar el estomago aparece un esbirro de Rezo que le sirve como medio para poder presentarse delante de nuestros amigos, amenazándoles con que destruirá la ciudad y a todos sus habitantes si al día siguiente no se presentan en su torre. Lina y los demás, sabedores de que Rezo es capaz de cualquier cosa si no se le entrega la Piedra de Salvia, no ven otra solución que someterse a los deseos de éste, y al día siguiente salen hacia la torre de Rezo. Resulta estar emplazada en un yermo paraje, pues la torre data de más de mil años atrás. Una vez llegados a ella se adentran en sus tenebrosas entrañas para presentarse ante el despiadado Rezo, el cual les espera ansioso por hacerse con la poderosa piedra. Pero para poder entregársela antes deben subir al último piso, y el ascenso es todo un espectáculo. Una vez arriba se encuentran al verdadero Rezo, que les espera sentado en su trono. Lina parece saber las verdaderas razones por las que desea la Piedra de Salvia, y es debido a que Rezo ha hecho un pacto con Shabranigudu: a cambio de traerlo a la vida éste le devolverá la vista. Una vez termina de soltar toda la explicación, Rezo aprovecha el momento en el que todos tienen baja la guardia y toma el control de Zelgadiss, haciéndole atacar a Lina, que pierde la estatua. Éste es el momento propicio para dejarlos y dirigirse a la sala en la que tiene preparado un círculo mágico para realizar la invocación. Tras liberar a Zelgadiss del control de Rezo nuestros amigos salen en su persecución, pero llegan tarde, pues ya ha comenzado la invocación y por fin los ojos de Rezo permiten ver que realmente es en ellos donde se encontraba confinado Sabranigudu.



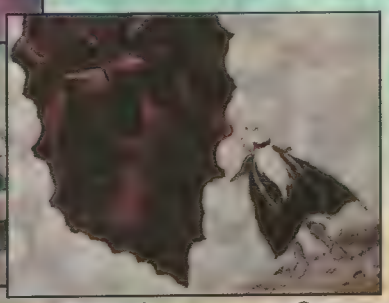
La noche anterior al combate





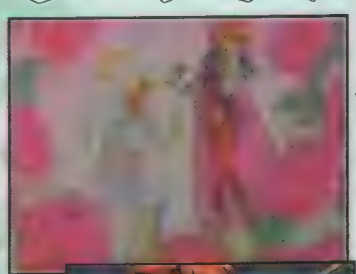
Por fin Sabranigudu resucita, tomando el cuerpo de Rezo. Ante nuestros amigos el rey de los demonios comienza a tomar forma y Zelgadiss, en un intento desesperado para evitar la transformación, le lanza el mayor de los conjuros de la magia espiritual, el cual como es de esperar no causa ningún efecto al señor de la oscuridad. Viendo que la cosa cada vez se vuelve más negra (bonito juego de palabras), Zolf decide utilizar el Mata Dragones. Pero lanzándole un conjuro basado en oscuridad, no afecta al que crea la oscuridad misma, y como castigo a los que osan levantar la mano contra él le devuelve el conjuro. Zolf trata de huir ayudado por Rodimas pero de nada sirven los esfuerzos de ambos por salvarse y son destruidos por el conjuro. Zelgadiss, Lina y Gourry comprenden que nada pueden hacer ante el señor de la oscuridad y toman la resolución más aconsejable: huir.
Ya lejos de la torre del desaparecido Rezo, y de camino al poblado más próximo, se encuentran con la moral muy baja. Pero Lina, que no se desanima con facilidad, se los lleva hasta la taberna para poder animarles a su manera (comiendo, claro). Esa noche, dándose cuenta los tres de que lo único que han logrado es retrasar lo inevitable, se cuestionan si podrán hacer frente a la amenaza que se cierne sobre el mundo. Pero la decisión debe ser tomada deprisa, pues al poco rato la ciudad cae ante el ataque de trolls enfurecidos que están bajo el dominio del recién resucitado Shabranigudu.
Con la llegada del nuevo amanecer también llegan nuevas fuerzas y la moral de nuestros amigos también se refuerza. Pero ante ellos llega la presencia de Shabranigudu, que les plantea el reto de enfrentarse a él.

El combate final



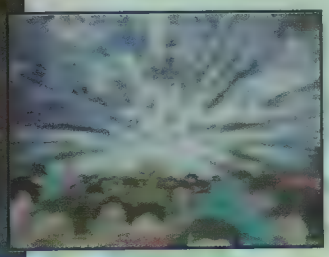
Al fin comienza el combate final. Shabranigudu sale de su torre para enfrentarse a Lina, Gourry y Zelgadiss, y poco queda ya para que todo termine de una vez. Los ataques se suceden sin cesar, pero ni los conjuros más poderosos de nuestros amigos mellan la resistencia del terrible ser al que se enfrentan, y cada uno de ellos es devuelto con creces por Shabranigudu. Poco a poco las fuerzas de nuestros amigos se va mermando a medida que la lucha avanza. Ya a mitad de combate, y como todo guión de buen malo exige, Shabranigudu explica el por qué de este enfrentamiento, pues lo que verdaderamente necesita es hacerles sufrir para recuperar la energía perdida. Este tiempo es el necesario para que Gourry se recupere y, desenvainando su fantástica espada de luz, se lance a la carga contra el enemigo. Pero sus esperanzas se ven truncadas cuando el señor de los demonios para el golpe mortal con un simple movimiento de mano. La cosa cada vez empeora más; ya ni Zel ni Gourry pueden hacer frente al señor de la oscuridad, pero todavía nada está perdido. Gourry le entrega su espada a Lina, pues sabe que en manos de su compañera quizás tenga más efecto que en las suyas. Lina, al verla en sus manos, renueva sus esperanzas de lucha y prepara un nuevo conjuro, aunque tampoco tiene un gran efecto, y viendo que las cosas ya no pueden ir peor cree que es el momento de usar la última carta: el hechizo definitivo, el conjuro del señor de las pesadillas. Dado que dentro de él se encuentra todavía vivo el espíritu de Rezo, Lina apela a él mientras lanza el gran conjuro. Entre Rezo y Lina logran destruir al malvado ser, que nada puede hacer frente a un conjuro de la diosa de la pesadilla.
Y tras ésto, la paz vuelve a reinar sobre la tierra. Las nubes, el cielo azul y la luz del sol vuelven a dejarse ver. Es aquí cuando los destinos de nuestros amigos se separan. Por un lado Zelgadiss, que todavía tiene muchas cosas que hacer, y por el otro Lina y Gourry, pues nuestra protagonista no está dispuesta a separarse de Gourry hasta que éste le regale la espada de luz.

Problemas en la familia real

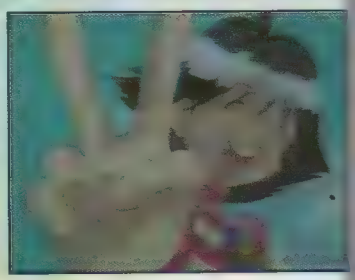


Ahora se encuentran en una encrucijada a la espera de que pase el atractivo y encantador príncipe Philionel,, pues Lina espera que cuando se encuentren él se enamorará locamente de ella. Pero Gourry, que se aburre y está harto de oír las tonterías de su avariciosa compañera, se larga.
Por un lado Gourry, que continúa el camino, escucha a lo lejos un grito de socorro y acude al lugar para encontrar a un comerciante que está siendo asaltado por un ladrón. Cuando Gourry se decide a actuar es interrumpido por las amenazas de una voz femenina. Se trata de una joven que desde lo alto de un pino lanza una serie de chorradas sobre el bien y la justicia, tras lo cual comete la locura de saltar desde esa altura, con el consiguiente batacazo. Tras una serie de acrobacias que acaban con otra tanda de tortazos, hace su presentación Ameria.
Ya al atardecer Lina, harta de esperar al príncipe, decide que lo mejor será acudir a la cita con Gourry, no sea que ese cabeza de chorlito se largue sin ella. Por el camino para en una taberna a descargar su frustración (o sea, a comer como una loba), y justo cuando ella está reposando el refrigerio se presentan el que para su decepción es el auténtico príncipe Philionel de Sailoon y uno de sus sacerdotes que le hace de escolta (Lina se lleva una desilusión al comprobar que de atractivo no tiene nada, más bien parece un facineroso). Éstos necesitan una poderosa hechicera para acabar con unos monstruos que asolan la región.
Llegar hasta dicha guarida no resulta muy complicado y Lina no tiene la menor dificultad en cargarse a todo bicho que se les enfrenta. Todo parece marchar de perlas hasta que llegan a la sala principal, donde se desvelan todos los planes. El sacerdote que acompaña al príncipe resulta ser el hermano de éste, y su deseo es matar al príncipe Philionel para poder acceder al trono. Justo cuando todo parece indicar que Lina va a tener que demostrar hasta dónde llegan sus habilidades, se vuelve a escuchar la parrafada de la justicia de Ameria. Es aquí cuando se descubre que Philionel es el padre de Ameria y, ante una Lina de ojos desorbitados, padre e hija acaban con todos.
Ya cuando todo ha pasado, Lina pide que le paguen la suma acordada. El problema es que el que llevaba el dinero era el hermano del príncipe Philionel, por lo que para poderles pagar Lina y Gourry deberán acompañarles hasta su reino. A partir de ese instante comienza el camino de regreso a Sailoon.

El entrenamiento de Ameria



En un altercado con un grupo de bandidos y tras una demostración de que Ameria necesita mejorar sus habilidades (necesita mejorar en todo), la joven decide que para poder ser una gran heroína tiene que aprender el conjuro de Bola de Fuego, y le pie a Lina que la tome como aprendiz. Ésta, que sabe lo inconsciente que es Ameria pero que a la vez puede llegar a ser muy pelma, al final la toma a su cargo. Aunque en sus planes no entra permitir que la joven se adentre en los secretos de la magia negra, la mejor forma que se le ocurre es plantearle un entrenamiento tan duro que haga que Ameria se rinda antes de comenzar



Todo parece sencillo, salvo por una cosa: Ameria no se rinde, y tras tres días de duros entrenamientos la muchacha sigue en sus trece. El padre, preocupado por su hija y viendo que a este paso no conseguirá nada, está decidido a que Ameria aprenda el conjuro, y para ello aprovecha que el pueblo en el que están está construido alrededor de una enorme montaña que entorpece a los aldeanos que desean llegar al otro lado del pueblo, así que convencen a Lina para que destruya la montaña usando el conjuro de bola de fuego.

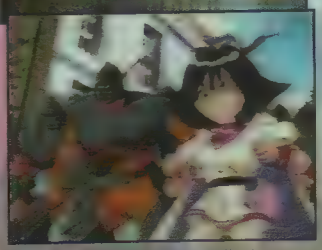
El conjuro es lanzado, la montaña es destruida y todo parece marchar a la perfección hasta que se desencadena una terrible desgracia, pues el pequeño santuario que había en la cima servía para evitar que se extendiesen los espíritus malignos que se encontraban atrapados en el interior de dicha montaña.

Ahora todo está manga por hombro, y los espíritus acosan la aldea y a sus habitantes. Lina y Gourry hacen lo que pueden, pero hay más de los que ellos pueden abarcar, y para colmo resulta que Lina tiene facilidad para ser poseída, por lo que la cosa se fastidia aún más. Es en este punto cuando la única que puede solucionar el entuerto es Ameria, que tiene la capacidad de usar la magia blanca. Habiendo aprendido la lección de que nunca se debe usar la magia a la ligera, pues puede volverse en su contra, logra eliminar a los espíritus gracias a la ayuda de la piedra que los sellaba.

Justicia y oro

Por fin nuestros amigos llegan al reino de Sailoon. En este reino las ciudades son grandes y hermosas, por lo que en la que se encuentran nuestros amigos cumple la norma del reino. Pero mientras pasean por las calles se encuentran que en las paredes hay carteles en los que se pone precio a la cabeza de Lina Invers, Gourry Gabriev y Zelgadiss.

Ameria y su padre, que nunca cuestionan las leyes, deciden ponerse del bando de los guardias de la ciudad y de este modo da comienzo un caza contra Gourry y Lina, aunque el resultado de ésta es un tanto patético, pues nadie puede hacer frente a los poderes de Lina. Todo parece muy fácil y resulta que al final es la propia Lina la que cae de cabeza en una trampa tan sencilla como es una jaula en la que hay un cuerno de unicornio (valorado en una cifra incalculable). Lina, a la que pierde el dinero, cae de morros dentro de la trampa.



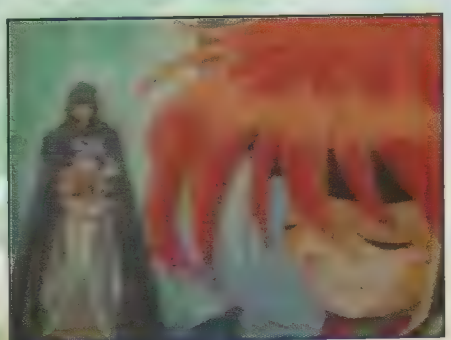
Una vez la maga está encerrada y carece de sitio para poder lanzar sus conjuros, hacen acto de presencia Ameria y don nuevos desconocidos. El que parece ser el cabecilla dice llamarse Zangulus y va acompañado de Vulgum, un tipo que tiene todo el aspecto de mago. Gourry, que puede ser corto pero que comprende que la situación está a favor de sus adversarios, y temiendo que Ameria o Lina resulten heridas en este enfrentamiento, decide que lo mejor es rendirse y esperar a tener mejores oportunidades.

Así es como nuestros dos amigos acaban en un profundo calabozo dentro del palacio que domina la ciudad. Mientras que a Gourry sólo le han quitado la espada, Lina es introducida en el calabozo llena de cadenas y con un anillo que descarga electricidad en cuanto el portador utiliza la magia. Lina, que no soporta el hecho de ser tratada de esta forma, no se amedrenta ante las descargas del anillo (pues no tiene ni punto de comparación con las palizas de su hermana) y utiliza la magia para escapar.

Tras enfrentarse a Zangulus y Vulgum, y que Ameria se cargue una de las torres del palacio, deciden partir hacia Zilon, que es la ciudad donde se oculta el que ha puesto precio a sus cabezas.

Una invitación a Zilon

El camino hacia Zilon está plagado de emboscadas por parte de los cazarecompensas, los cuales no están dispuesto a dejarles escapar. Toda la huida termina cuando Lina y Gourry son atrapados por Zangulus y su compañero, que tienen la intención de llevarles a Zilon ya sea vivos o muertos. El combate está a punto de comenzar, pero Lina se encuentra hambrienta y de esta forma le es imposible utilizar la magia, así que en el último instante y ante los sorprendidos contrincantes, deciden realizar una retirada estratégica dejando a sus perseguidores con un palmo de narices.

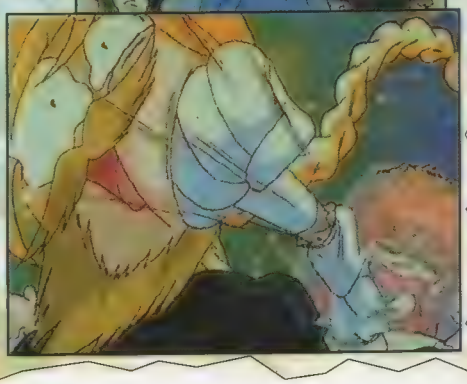


El camino se hace largo, pues no han podido comer y el humor de Lina está un tanto descontrolado. Además se añade que sus perseguidores se aprovechan de esta debilidad para hacerles caer en varias trampas bastantes peligrosas. El primero en caer es Gourry, que a causa del hambre está bajo de fuerzas y tiene sus habilidades bastante mermadas. Al final, y viendo que están en desventaja, Lina y Ameria deciden huir utilizando una balsa que estaba a mano, pero el único resultado es convertirse en un objetivo fácil para Zangulus y Vulgum.

Todo acaba en una enorme cascada llena de pirañas gigantes. Es aquí cuando Vulgum coge como rehén a Ameria, pero Lina, cansada de que no la dejen en paz, decide utilizar el Mata Dragones. Podría decirse que con este conjuro acaba con todo el problema, Vulgum muere al no poder resistir la descarga del conjuro, y su compañero acaba saliendo por los aires.

Todos estos problemas quedan solucionados de forma radical, pero aún así el trío continua el viaje hacia Zilon por el tranquilo río, el cual se les hace interminable, pues no han logrado llenar el estomago.

La boda de Lina



Las trampas se suceden y los grupos de cazarecompensas también, pero siguen siendo inútiles ante el poder de nuestros tres amigos. Todo parece continuar como de costumbre hasta que a ellos se acerca un joven con una maldición que repele a las mujeres. Tras recibir varios tortazos por parte de Ameria, Lina le dice que debe ayudar al joven y extirparle dicha maldición. De este modo y tras arreglar el entuerto, el recién llegado, que dice llamarse Aras Rice, les cuenta que es el hijo de un gran señor y que necesita su ayuda, pues la maga Kari está intentando hacerle casar con su hija. Aran le pide a Lina que se case con él y como es lógico ésta responde que ni hablar, pero después de que el muchacho ofrezca cinco mil monedas de oro y llevarles en su carruaje hasta Zilon, el trato queda cerrado.

De este modo Lina, vestida como una hermosa dama, con Gourry haciendo el papel de mayordomo y Ameria cumpliendo a la perfección el puesto de doncella, se plantan el la casa de Aran para la representación de una boda simulada. El primer enfrentamiento entre Kari y Lina se salda con la victoria de esta última, y tras ello todo queda listo para la celebración de la ceremonia para el día siguiente.

La boda está dispuesta y la novia está preciosa, pero los planes de la maquiavélica Kali son diferentes, pues tiene pensado desenmascarar a Lina y Gourry y entregárselos a una pandilla de rufianes. Todos los planes están servidos, sólo queda esperar a ver qué diablos sucederá.

La ceremonia parece ir a las mil maravillas hasta que el sacerdote pide que los novios se besen. Es en este momento cuando hacen acto de presencia Zangulus y Vulgum, que junto con la llegada de toda la pandilla de cazarecompensas forma un caos en el que Kali y Vulgum se lanzan a la caza de Lina, la cual se las ve y se las desea para escapar de ellos.

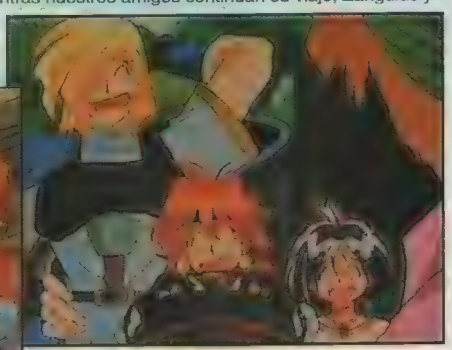
Por otro lado, Gourry se enfrenta a la oleada de asaltantes con Zangulus a la cabeza. Los combates se continúan y la casa de Aras va siendo poco a poco reducida a escombros de forma sistemática. Al final Lina vuelve a perder la paciencia y con el conjuro de megabomba acaba con todo.

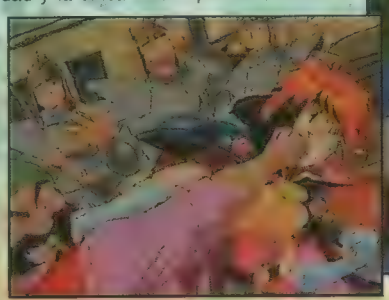
De esta forma tan especial acaba la odisea de la boda de Lina, y como siempre que nuestros amigos pasan por un pueblo, deben tomar las de Villadiego perseguidos tanto por los cazarecompensas como por los habitantes del lugar.

da de teatro

Y los días pasan y con ellos el hambre. Casi todo el viaje podría resumirse en el hecho de que al ser perseguidos por la ley están obligados a mantenerse alejados de las ciudades, y cuando el hambre ya casi les ha vencido en el camino encuentran un circo en el que a cambio de comida tendrán que trabajar como actores. Este circo es en realidad una compañía de teatro ambulante, y a cada uno de nuestros amigos les toca un papel diferente. Ameria tendrá que representar el papel de heroína que debe enfrentarse a la malvada Lina la diabólica, mientras que a la verdadera Lina y Gourry les toca el papel del dragón mascota de la malvada Lina.

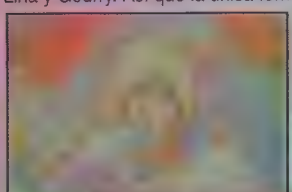
Esta compañía se dirige a la ciudad de Musiquita, que se encuentra cerca de la ciudad de Zilon, ya que en ella se celebrará un concurso de teatro. Todo parece sencillo, pero mientras nuestros amigos continúan su viaje, Zangulus y su compañero planean atacarles. La cosa se desencadena cuando llegan a Musiquita, pero la ciudad cuenta con grandes medidas de seguridad y la única forma que se le ocurre a Zangulus para lanzar el ataque es aprovechar el momento en el que se [illegible] desarrollando el concurso. De esta forma sus terribles fuerzas pue[illegible] atacar impunemente sin verse acosadas por las fuerzas de seguri[illegible] de la ciudad. Una vez comenzado el combate, la cosa se desarrolla [illegible]mo de costumbre, primero Zangulus y sus amigos ponen en serios [illegible]etos a Lina y Gourry pero a medida que continúa el combate las co[illegible] se van decantando a favor de nuestros amigos. Todo el combate ha [illegible]cinado a los espectadores, que ajenos a todo lo que sucedía realmen[illegible] creían que se trataba de la obra en sí, por lo que al final se decide dar [illegible]remio a la obra en la que han participado nuestros amigos.



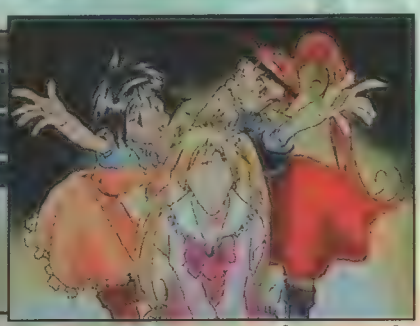


El amor de Gourry

Ya poco queda para llegar a Zilon, sólo es necesario tomar un barco. Sería sencillo si no fuese porque en todas las ciudades tienen carteles de búsqueda y captura para Lina y Gourry. Así que la única forma que se les ocurre para poder adentrarse en la ciudad es cambiar su aspecto físico, de modo que nos encontramos a nuestras dos guapas amigas y al la atractiva Gourry (el hecho de vestirlo como a una mujer y el maquillaje lo transforma en una atractiva muchacha que causa furor entre todos los habitantes de la ciudad portuaria).

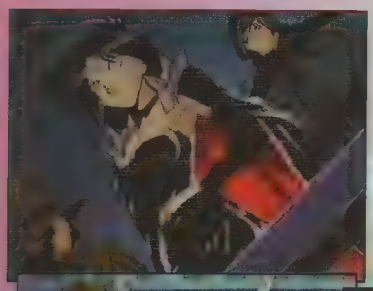


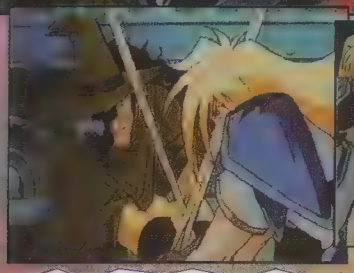
Tras buscar sin demasiado éxito algún barco que las lleve hasta Zilon se enteran de que un terrible dragón marino ataca y hunde todo barco con el que se cruza. Es por ésto que ya ninguno zarpa del puerto, pues sólo se atreverían si les acompañase un valeroso guerrero capaz de hacer frente a dicho monstruo. Precisamente cerca de ellos se encuentra Bolan, un enorme guerrero que ha estado escuchando toda la conversación y que de camino se ha enamorado locamente de la bella Gourry, así que se presenta voluntario para acabar con el terrible bicho.



Las velas son desplegadas y el barco zarpa, dando así comienzo a la travesía. Es todo un espectáculo ver cómo el valiente Bolan le hacer la corte a nuestro Gourry, el cual sólo se deja mientras Lina le está amenazando. Ya en alta mar el dragón marino ataca el barco y Bolan, dispuesto a demostrar de lo que es capaz, se lanza al combate, pero sus ataques resultan inútiles contra la invulnerable piel del reptil. Lina, Gourry y Ameria, que ven cómo el dragón destruye el barco, lo abandonan y regresan de nuevo a la ciudad de donde partieron. Gracias a un conjuro de Ameria, que inunda la ciudad con una densa nube de humo, nuestros amigos pueden desvelar por fin su verdadera personalidad y deciden plantarle cara al dragón. Tras muchos ataques, una idea genial de Gourry, que se da cuenta de que el animal es hembra y para colmo bastante presumida, decide combinar su ataque al de Lina y entre los dos logran desfigurarla, y con ello que la dragona ponga pies en polvorosa.

El regreso de Rezo, el monje rojo

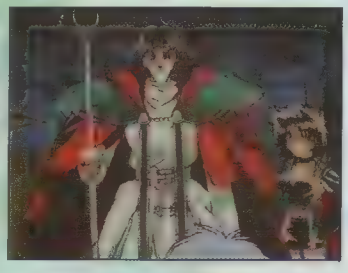




Al fin ya se ven las murallas de Zilon. Lina, Gourry y Ameria han llegado hasta las puertas de la hermosa ciudad, que está rodeada por una gran muralla que sirve de protección a sus habitantes. En el centro de esta ciudad se encuentra el Hulagon, un enorme árbol sagrado que fue plantado por el gran espadachín que acabó con la vida de Thanater. Ésta es la ciudad de origen de Gourry, y también es el origen de todas las persecuciones de las que han sido víctimas nuestros amigos. Viendo que la seguridad es extrema, la única solución posible es esperar a atravesar las murallas por la noche. Una vez dentro se encuentran a Shephel, una antigua amiga de Gourry. Ésta los lleva hasta su casa, en la que les revela quién es la que ha puesto precio a sus cabezas. Se trata de una dama llamada Ellis, que aprovechándose de su elevada situación económica y gracias a que cuenta con el apoyo de Rezo, el monje rojo, ahora es una de las damas más respetables de la ciudad.

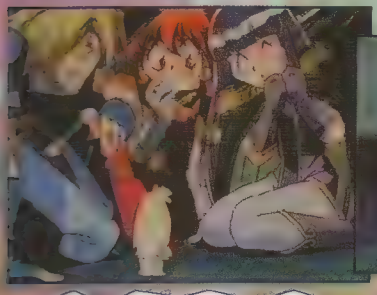
Esta nuevas noticias dejan petrificados a Lina y Gourry (mejor dicho, deja petrificada a Lina, pues Gourry no recuerda quién es Rezo ni qué demonios pasó con él). Pero estas nuevas sólo logran acrecentar la curiosidad del trío, y deciden que cuanto antes conozcan a esa Ellis, antes terminará esta carrera a contra reloj. Al llegar a la mansión de la mujer descubren que se trata de una malvada maga que se dedica a hacer experimentos con seres vivos. Y aquí es cuando ella se presenta; dice llamarse Ellis, sirvienta de Rezo, y ser la que, al no poder abandonar Zilon, decidió poner precio a las cabezas de Lina y Gourry para que fuesen traídos ante ella. A su lado se encuentran Zangulus y Vulgum, que se lanzan al combate contra nuestros amigos, pero las habilidades de Lina descubren que Vulgum es un clon dominado por Ellis. Debido a ello aparecen tres Vulgum a la vez, con lo que nuestros amigos se encuentran en serias dificultades, pero cuando parece que ya no hay salida aparece Zelgadiss, que por extrañas razones ha venido a Zilon para acabar con Ellis. El giro de la situación deja en clara ventaja al grupo de Lina, pero es en ese momento cuando aparece de nuevo el terrible Rezo, que parece haber resucitado después de lo sucedido con Shabranigudu. De nuevo este malvado personaje vuelve a escena.

La destrucción de Zilon



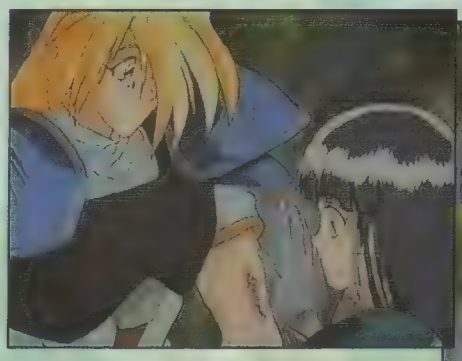
Tras un combate verbal entre nuestros cuatro amigos y Rezo (aunque yo diría que el debate se entabla entre los cuatro amigos dejando como espectadores a Rezo y a sus secuaces), comienza un combate mágico en el que Rezo, después de detener con relativa facilidad los mejores ataques de Lina y Zelgadiss, decide pasar al contraataque y con un solo conjuro les obliga a esforzarse para poder detenerlo. Es en ese preciso momento cuando Shephel aparece y con uno de sus conjuros deshace el ataque de Rezo. Ahora parece que la balanza está a favor de nuestros amigos, que aprovechan un momento de indecisión de Rezo para realizar una reunión de emergencia (en pocas palabras, huir con el rabo entre las piernas).

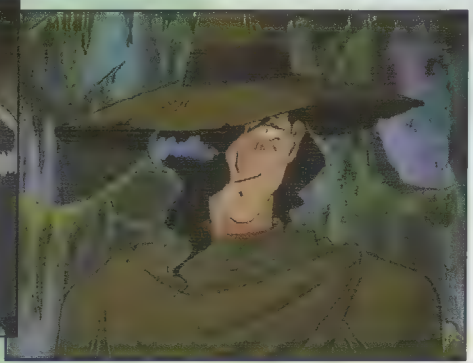
Ya lejos de allí y tras poner al corriente a todos sobre las nuevas noticias, se separan; Zelgadiss se dedicará a buscar respuestas a algunos problemillas suyos, mientras los demás se dirigen hacia una torre de magos especializados en la clonación de seres. Como de costumbre, por donde pasan Lina y Gourry ya no vuelve a crecer la hierba, y tras la visita de estos a la torre el edificio queda totalmente destruido y nuestros amigos no logran sacar nada en claro. A la mañana siguiente se vuelven a reunir sin haber encontrado las respuestas necesarias, salvo el hecho de que en esta ciudad se encuentra el antiguo laboratorio de Rezo, en el que se guarda el gran libro de conjuros. Está localizado en las antiguas ruinas de la ciudad donde se disputó la gran batalla, por lo que deciden que lo mejor será lanzarse de cabeza para poder encontrar la forma de poder vencer al poderoso clon de Rezo. Ya de camino al laboratorio resultan atacados por Rezo y compañía, y como de costumbre la cosa se vuelve a decantar por Rezo, que en ningún momento se ve en problemas para poder combatir contra el hábil Zelgadiss.



Rezo, harto ya de soportar los fútiles ataques de Zelgadiss, toma la opción de combatir el fuego con fuego, por lo que se dispone a demostrarles a todos que aunque sea un clon tiene igual o incluso más poder que el Rezo original. De este modo, utilizando un mega-conjuro, arrasa toda la ciudad de Zilon. Mientras, nuestros amigos logran invertir sus últimas fuerzas en escapar de la enorme área de destrucción causada por el efecto del conjuro de Rezo clonado.

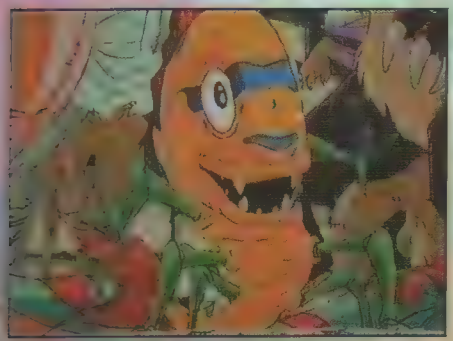
Larnin, el hombre pez





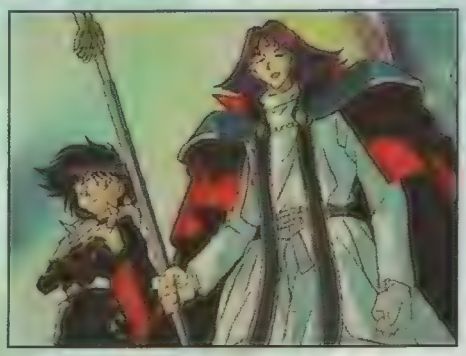
Shephel ha perdido a sus padres tras el último ataque de Rezo. pues éste utilizó un mega-conjuro y con él se llevó toda la ciudad por delante. Nuestros amigos observan desconsolados los humeantes restos de Zilon y se disponen a lanzar el último asalto contra el laboratorio secreto del auténtico Rezo.

Todos tratan de animar a la pobre Shephel, en especial Gourry. pues siente un gran cariño por su dulce amiga. Lo que no saben es que mientras ellos tratan de recuperar energías, sus enemigos ya se han preparado y les esperan en una insidiosa emboscada. Y al mando de ésta se encuentra un desagradable hombre pez llamado Larnin, que como de costumbre la toma con la pobre Lina, a la cual siempre atacan los bichos más desagradables. Zel y Ameria no tienen ninguna dificultad para acabar con sus contrincantes, y de paso le echan una pata a la pobre Lina.



Aunque Gourry y Shephel toman otro camino que les lleva hasta el interior del Hulagon, no es que éste sea más fácil pues ante ellos se presenta Zangulus, que se enzarza en un combate singular contra Gourry. Cuando la victoria parece ponerse del lado de Zangulus, la intervención de Shephel en el último momento hace que éste se retire, dejando vía libre a la pareja. En el camino se les unen Lina y los demás, y por fin llegan hasta las puertas del buscado laboratorio. Todo parece indicar que les espera un terrible combate final.

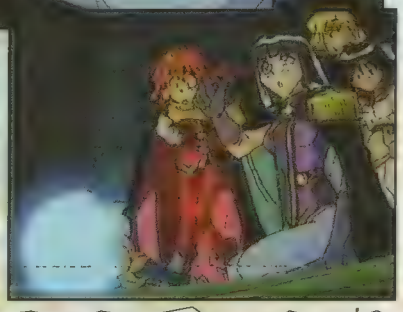
Gourry contra Zangulus



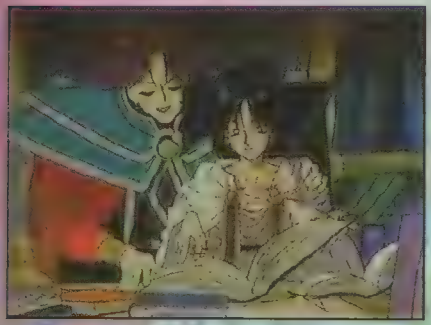
Como es norma general entre los magos, las protecciones creadas para evitar que los intrusos puedan entrar el los laboratorios son a prueba de magia, por lo que utilizan la espada de luz de Gourry para eliminar toda protección y de camino derribar las puertas. Una vez dentro, comienza una carrera por encontrar algo que se pueda utilizar contra el clon de Rezo, pero cuando llegan a una sala llena de cristales son divididos y teletransportados a diferentes lugares (siguiendo la norma de divide y vencerás). Ameria y Zelgadiss son llevados a las bibliotecas del laboratorio, en la que este último se dedica a buscar entre los antiguos grimorios alguna solución a su transformación. Pero como cabe esperar, de solución nada y lo único que consiguen es caer en una trampa que les traslada al mismo lugar en el que se encuentran Shephel y Lina, que en esos mismos momentos están a punto de caer aplastadas ante el ataque de cientos de Golems. Entre los cuatro logran salir de la trampa y se disponen a continuar la búsqueda del gran libro de conjuros de Rezo, pero falta Gourry, el cual está luchando de nuevo con el pesado y obsesivo Zangulus. El duelo se desarrolla siguiendo las normas de siempre: el malo gana y tiene toda la ventaja hasta que el bueno es incentivado por el apoyo de la chica guapa y buena, y es en este momento cuando el chico guapo y bueno demuestra sus habilidades y derrota al malo (en pocas palabras, Lina le dice a Gourry que si gana le invita a comer, y éste al que le puede el estómago derrota a Zangulus en un abrir y cerrar de ojos. Ya podía habérselo dicho antes y nos hubiésemos librado de varios combates algo inútiles).
Zangulus, que demuestra tener buen perder, les dice que el legado de Rezo se encuentra debajo de la misma sala en la que se ha desarrollado la disputa, y de esa forma le devuelve a Gourry el favor por no haberle rematado.

Las cosas que quedaron atrás

El Laboratorio de Rezo es un auténtico laberinto, y nuestros amigos no logran encontrar el modo de acceder a las sala donde se encuentra el Legado de Rezo. Las trampas se suceden y la cosa cada vez se complica más, hasta que por un casual encuentran una sala donde hayan a un curioso demonio con forma de pollo que había sido invocado por Rezo para que le sirviese de asistente en sus experimentos. Tras utilizar poderosos argumentos (como "si no me lo dices te como frito" y cosas por el estilo), Chiva, que así es como dice llamarse dicho demonio, les guía hasta la sala en la que se encuentran todos los trabajos y objetos que interesaron a Rezo. El pollo les dice que él no tiene ni la menor idea de cuál de estos objetos debe ser el legado, y como todos están protegidos con magia no existe forma alguna de descubrirlo usando dicha herramienta. Mientras todos buscan, Chiva se escabulle, y por medio de una máscara en la cual se encuentra encerrado la mayoría de su poder, recupera su forma verdadera y se lanza contra nuestros amigos. Pero durante el combate y por pura suerte encuentran el Legado de Rezo, que resulta ser una copia de la Biblia Clear. Ésta, unida al poder mágico de Lina, destruye al demonio. Es en ese instante cuando llegan Ellis y Rezo, que por medio de sus poderes arrebatan a Lina las poderosas tablas y se disponen a plantar cara a nuestros amigos.

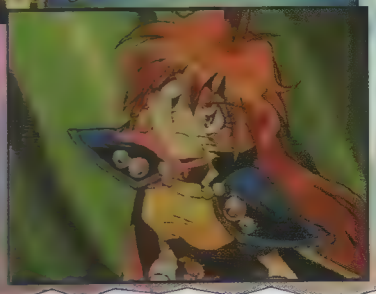


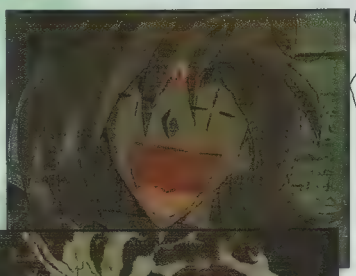
La tenacidad de Ellis

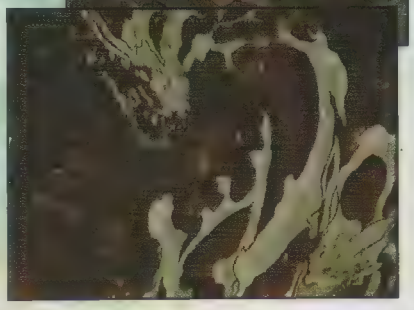


Ya con la tabla en sus manos se desvelan los misterios del por qué Ellis la desea con tanto fervor, aprovechando ese momento que siempre tiene el malo para dar sus razones de por qué es tan malo. Resulta que esta joven está locamente enamorada del auténtico Rezo, pero éste la abandonó para buscar la piedra de salvia. Cuando Ellis se enteró de que Lina, Gourry y Zelgadiss fueron los causantes de su muerte, no descansó hasta lograr tener en su poder el legado de Rezo, segura de que con él lograría llevar a cabo su venganza (es lógico, y el que pensase de otra forma es tan corto como el mismo Gourry). Pues hala, después de soltar el rollo todos se lanzan al combate, y Lina se enfrenta a Ellis, la cual suelta unas tortas de mucho cuidado gracias a la Biblia Clear. A su vez Zelgadiss se enfrenta en combate singular contra la copia de Rezo, mientras los demás observan y tratan de no salir heridos en la confrontación. Todo parece sencillo hasta que Shephel siente que una poderosa energía maligna se está concentrando y se liberará cuando Ellis convoque todo el poder de la tabla que contiene la copia de la Biblia Clear. Lina trata de evitarlo, pero ya es demasiado tarde y Ellis termina el hechizo.
Con ello por fin es revivido Thanather, la súper bestia. Su poder es tan grande que podría hacerle frente a Shabranigudu. El poder de Thanather se une a la copia de Rezo (que resulta ser una copia igual al original y también con la misma mala baba), y ésta decide que ya no necesita a Ellis, atacándola por la espalda y acabando con la pobre hechicera. Rezo, gracias a esta nueva unión, está libre del control de Ellis y se dispone a acabar con Lina y sus amigos.

La súper bestia ha resucitado



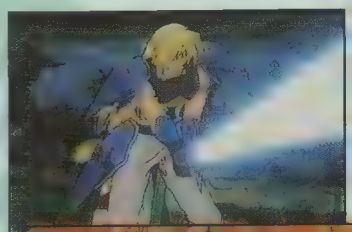


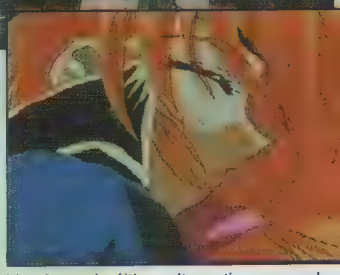


Una vez desveladas las verdaderas intenciones de la copia de Rezo (que son de una simpleza descomunal), se prepara para partirles la cara a los causantes de su caída. Es a partir de este momento cuando empieza el combate de verdad. Los poderes del nuevo Rezo son fantásticos, con un simple movimiento de sus dedos va dejando fuera de combate a todos y cada uno de nuestros amigos. Pero cuando ya todo parece estar perdido, la vanidad de la copia, que no se siente satisfecha con verlos morir aplastados por el techo de la bóveda subterránea, hace gala de unas habilidades maravillosas y los saca al exterior para poder de este modo mostrar todo el poder que ahora atesora. Una vez en la superficie vuelve a vapulear a toda la pandilla.

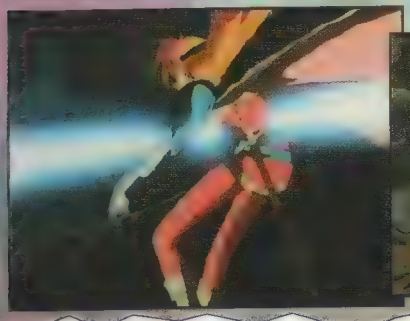
Aunque en un principio simplemente parecía una venganza, su verdadera razón es forzar a Lina a que pronuncie las palabras que invocan el súper conjuro. Ésta no desea pronunciarlo, pues todavía resuenan en su mente las advertencias de Shephel; si no lo lograse controlar simplemente dejaría en libertad esa enorme fuerza mágica y ésta arrasaría todo el planeta. Pero Lina está desesperada y no soporta ver cómo sus amigos son destrozados, por lo que poniéndose el mundo por montera se decide a utilizar dicho conjuro. Sólo la actuación de Shephel en el último momento evita que Lina utilice el súper conjuro, y Rezo, decepcionado, lanza un rayo mortal sobre la dulce sacerdotisa. Lina, que ve tan malvada acción, aparta a Shephel, y es ella la víctima de ese mortal acto de cobardía ante la desesperación de todos sus compañeros, en especial de Gourry, que contempla impotente la caída de su querida amiga.

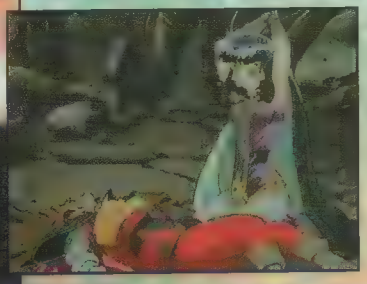
Nuestra última esperanza, la espada sagrada





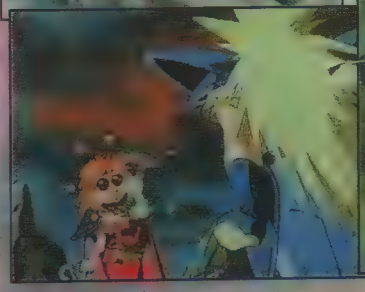
Ameria y Shephel utilizan sus conjuros de curación para parar la hemorragia de la herida de Lina. Pero ésto no es suficiente, ha perdido demasiada sangre y la vida se le escapa. Gourry, que no está dispuesto a perder a su querida amiga, le pide a Shephel que se la lleve y que utilice todos los medios a su alcance para curarla. Así que ésta recoge a Lina y se adentran en el Hulagon, pues es el único lugar al que el nuevo Rezo teme, y para evitar que las ataque, Gourry, Zel y Ameria se disponen a gastar sus últimos cartuchos con el fin de entretener el mayor tiempo posible al desaprensivo Rezo. Pero Rezo no desea enfrentarse a ellos sólo quiere ver cómo se invoca el súper conjuro. Es en este momento cuando de no se sabe dónde aparece el príncipe Philionel montado en su principesco caballo, que se lanza a la carga en pos del bien y la justicia dejando a todos los que lo contemplan alucinados. Como cabe esperar, este nuevo contrincante no plantea ninguna dificultad a Rezo, y tras una inteligente estratagema por parte de Ameria logran ellos también refugiarse bajo las ramas protectoras del gran Hulagon. Una vez ya a salvo, Gourry y Zelgadiss ponen al día a Philionel sobre el estado de la batalla (en pocas palabras, que les han pateado el culo de todas las formas posibles).





No muy lejos de allí, Shephel ha logrado traer de nuevo a la vida a Lina, gracias a la combinación de los poderes curativos de Shephel y la buena naturaleza del Hulagon. Pero ni el interior de las ruinas que albergan las raíces del Hulagon parecen ya ser un lugar seguro. Viendo que la cosa cada vez va de mal en peor, Shephel lleva a Lina hasta la última alternativa que se le ocurre: la Espada Sagrada, un trozo del mismo Hulagon que empuñada por las manos de Lina quizás logre acabar con Thanater y de paso destruir a la copia de Rezo.

La victoria es nuestra



Rezo sigue atacando al Hulagon, que se resiste a ser destruido. Dentro de él Gourry, Ameria y Zelgadiss ha tramado un buen plan: si la espada de luz se puede combinar con la magia negra, lo mismo puede suceder si se utiliza magia blanca (o espiritual, qué más da). Así que ni cortos ni perezosos se plantan delante de Rezo dispuestos a devolverle cada torta recibida. La combinación resulta efectiva y por fin logran hacerle encajar algunos golpes, de los cuales mana la primera sangre de Rezo. Los problemas llegan cuando éste, que se las sabe todas, decide que no va a permitir que los poderes de Zelgadiss se unan a la poderosa espada empuñada por Gourry, así que de una forma magistral deja fuera de combate a ambos muchachos. La única que queda en pie es Ameria que, mostrando una valentía digna de su sangre real, realiza uno de los conjuros más poderosos de la magia espiritual combinándola con la espada de luz. Cada golpe que nuestros amigos lanzan logra de nuevo herir a Rezo, pero éste ya está harto de soportar tortas y se decide a aplastar de una vez por todas a las miserables hormigas que tanto daño le están causando.

Es justo en este preciso momento (cuando queda bien, como siempre) cuando Lina, totalmente recuperada y portando en su mano la espada sagrada, se planta delante de Rezo retándole a que se enfrente a su verdadera adversaria, y los cuatro amigos de nuevo reunidos se combinan para llevar a Rezo hasta las raíces del Hulagon, el cual absorberá toda la magia maligna de Thanater.

Al final, y tras una combinación magistral entre los cuatro amigos, Rezo acaba empalado por la propia Espada Sagrada, y Shephel lanza un poderoso conjuro de curación sobre el marchitado Hulagon, que una vez recuperado absorbe por completo la malvada presencia de Thanater y Rezo.

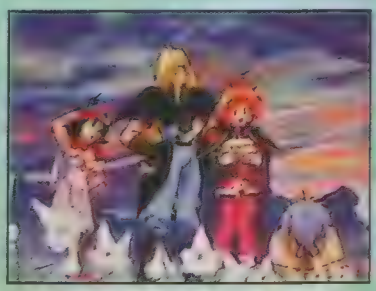
Un hermoso final para un terrible ser como fue la copia de Rezo, que como último deseo antes de morir pide ser enterrado a los pies del Hulagon, para así formar parte del que fue la causa de su muerte.

GUÍA DE CAPÍTULOS

SLAYERS NEXT

EMITIDA DESDE EL 5/4/96 HASTA EL 26/9/97 EN TV TOKYO

El terrible monstruo Zomelster



Como de costumbre, tenemos a nuestra pareja (o sea a Lina y Gourry) compitiendo por ver quién de los dos se lleva la última salchicha a la boca. Parece ser que ya ha transcurrido bastante tiempo desde la destrucción de Zilon, y desde aquella época nuestro cuarteto se ha deshecho y los únicos que continúan juntos son estos dos.

En la taberna empieza una pelea. Ésta acaba destrozando la mesa en la que la pareja está comiendo, lo que hace que Lina se enfade un poquito y, tras arrasar con todo, se dedica a soltar tortazos a todos los que intervinieron en la misma.

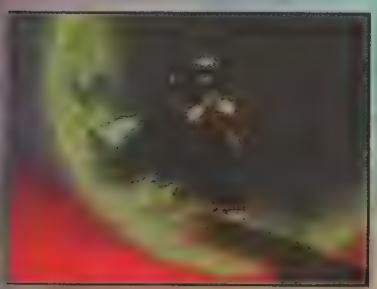
A la ciudad también ha llegado Ameria, que viene en calidad de embajadora representando al reino de Sailoon, y ya que el príncipe Philionel no ha podido venir aquí está su preciosa hija para hacer cumplir la jus... (bueno, con el mismo rollo de siempre). Todos parecen estar aquí para echarle un vistazo al Texto de Zoana.

Pero en la corte se fraguan maquiavélicos planes de guerra, pues el rey de Zoana y su hija Martina planean secuestrar a la pequeña Ameria y tras ello atacar Sailoon. Para llevar a cabo este plan cuentan con la inestimable ayuda de Zelgadiss.

La reunión diplomática se lleva a cabo, pero es interrumpida por la impetuosa Martina, la cual desvela los verdaderos planes del reino de Zoana y hace prisionera a Ameria gracias a una sucia y nada justa treta. El problema llega cuando Lina, que sospecha algo, decide asaltar el castillo. Como es natural nadie puede oponer resistencia y Lina llega hasta donde tienen a Ameria prisionera, pero aunque consiguen liberarla ante ellos se interpone Zelgadiss, que a cambio de poder leer el texto de dicha ciudad hace de guardaespaldas de la corte. Como suele ser normal, todo resulta ser un engaño: en ese libro sólo se describe la forma de manejar a un ser extraño, que resulta ser un enorme robot que acaba pilotado por Martina. El robot tiene una capacidad de destrucción increíble, pero al ser una reliquia del pasado está tan viejo que se descontrola, de tal manera que acaba destrozando todo lo que está a su alcance. Lina, viendo que peor no pueden ir las cosas, decide que es buen momento para usar el Mata Dragones. Al final, y como es de costumbre, la ciudad queda arrasada y nuestros cuatro amigos no logran sacar nada en claro. Bueno, casi nada, pues Martina sobrevive y jura vengarse de todos ellos.

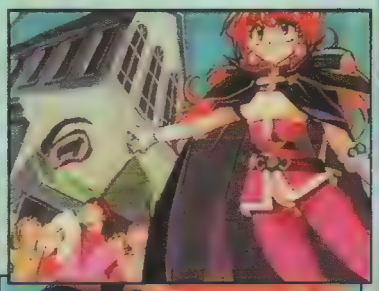
Xellos el sacerdote travieso

Ahora que todos están reunidos comienza un viaje en busca de la Biblia Clair, pues según cree Zelgadiss en ella podrá encontrar la forma de revertir la transformación de su cuerpo. Como es natural, nuestro lobo solitario se siente incómodo viajando con los demás, pero ni Lina ni Ameria piensan dejar que se embarque en dicha cruzada en solitario (Ameria porque siente una verdadera amistad por Zel, y en el caso de Lina porque seguro que de una aventura tan emocionante saca algo de valor). Mientras comienzan a recabar información, ante ellos se presenta un extraño y misterioso personaje que dice llamarse Xellos, y que simplemente desea unirse al cuarteto para buscar una copia de esa Biblia que unos desaprensivos le robaron. Zelgadiss no parece confiar mucho en este recién llegado y decide que él buscará la Biblia por su cuenta mientras Lina, Gourry y Ameria se dirigen guiados por Xellos a la Guarida del Macho, que así es como se llama la pandilla de ladrones que tienen la copia. Con una facilidad pasmosa, Lina y Gourry se introducen en la guarida con el cuento de que quieren formar parte de la banda y que como regalo traen a la princesa de Sailoon. De este modo son conducidos a la presencia del jefe. Lina aprovecha la ocasión y pide la Biblia Clair pero sólo se trata de una trampa, pues el líder de la banda ya se encontraba en guardia y lanza sobre ellos a toda la camarilla de ladrones. Como suele ocurrir siempre la resistencia es inútil y Lina abrasa a todo el que se le pone por delante. Afuera de la ciudadela unos ojos contemplan cómo todo va estallando; se trata de Zelgadiss, que ha seguido los pasos de sus amigos y espera en el exterior al momento propicio para actuar.

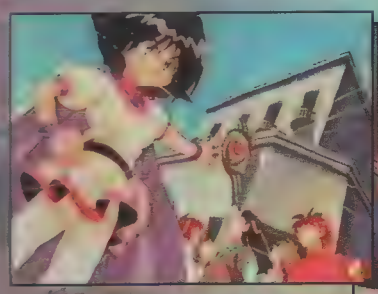


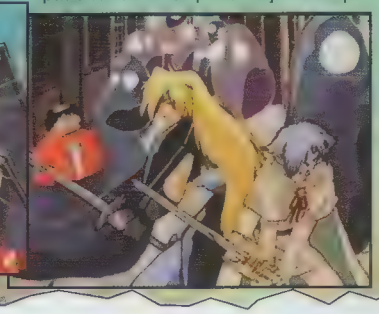
Con todo el estropicio montado, el líder de la banda del macho lleva a nuestros amigos hasta el lugar donde guarda la copia. Es aquí cuando Zelgadiss actúa, mata al líder y se lleva lo que había venido a buscar. Pero Xellos se interpone, roba los preciados documentos y se dispone a plantar cara a los ataques de Zel, el cual está tan enfadado que [illegible] conjuros más poderosos para acabar con Xellos. Parece que tras este ataque Xellos ha muerto, pero cuando la copia vuelve a estar en manos de Zelgadiss el sacerdote actúa de nuevo y destruye los documentos, dando como única explicación que en ellos no se encontraba lo que Zelgadiss necesita y por esta causa no le podía permitir que la leyese.

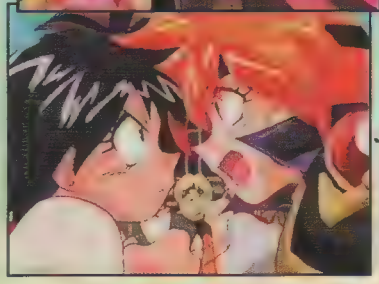
Ser guardaespaldas no resulta fácil



Es común entre los amigos que de vez en cuando existan posiciones enfrentadas, y ésto es lo que sucede entre nuestros amigos. La discusión es causada por decidir cual es el plato más común de la ciudad de Atlas. Lina y Gourry opinan que el plato basado en carne es el más típico, mientras que Ameria y Zelgadiss creen que lo es el plato basado en mariscos. Visto que no logran ponerse de acuerdo, ambas parejas se separan y cada una se dispone a probar estos sabrosos platos. A partir de aquí ya no vuelven a juntarse, pues unos ojos han estado observando todo el desarrollo de la discusión. A cada grupo se les acerca un lacayo de cada uno de los grandes señores de la ciudad, pues resulta que se ha entablado una guerra encubierta entre los dos señores para ver quién es el que se convierte en presidente de la sociedad de magos. La cosa se transforma en un vodevil, y mientras Lina y Gourry se pasan el tiempo yendo y viniendo de la casa de su patrón a la casa de enemigo de éste, lo mismo sucede con Ameria y Zelgadiss. Los ataques de ambos grupos se van sucediendo sin que ninguno de los dos se entere de que sus amigos son los esbirros enemigos, hasta que al final sus patrones deciden que lo mejor será que ambos grupos se enfrenten cara a cara. Pero la cosa se complica, pues la ciudad está siendo invadida por asquerosos monstruos y todo parece indicar que es cosa de los dos aspirantes a la presidencia de la sociedad, así que la hábil intervención de Ameria y su magia espiritual acaba con todos los bichos y Tarim junto a Dimia acaban en la cárcel como presuntos culpables de dicho suceso.







El pacto de la inmortalidad

Tarim y Dimia han acabado entre rejas, pero Lina y sus amigos no están muy convencidos de que ellos sean los culpables de todo lo sucedido, así que usando la influencia del sello de Sailoon deciden interrogar a los dos supuestos culpables. Tras un duro interrogatorio se demuestra que ambos magos (si es que a esos dos se les puede llamar así) no tienen ni poder ni tan mala idea como para invocar tales engendros. Pero las preguntas refrescan los recuerdos de éstos y dicen que conocen a alguien capaz de realizar tales actos. Se trata de Halshifom, el antiguo presidente de la sociedad. Por aquellos días el hombre se obsesionó por el estudio de la inmortalidad y la ciudad sufrió una serie de casos de desapariciones que comenzaron a plantear dudas sobre la honradez de la sociedad de magos. Éstos comenzaron a sospechar de la culpabilidad de su presidente, pues se sabe que para alcanzar dicho objetivo se deben hacer experimentos con seres humanos, y de ahí que todos comenzasen a creer que Halshifom tenía algo que ver. Como medida de precaución Halshifom fue expulsado de la sociedad, por lo que no sería de extrañar que fuese el responsable de todas las cosas extrañas que están sucediendo.

Al día siguiente Lina y los demás se dirigen a la casa del mago, y en ella se encuentran a su propietario, que les está esperando. Halshifom les dice que él no tiene poder para convocar a esos monstruos, y que es el diablo Zeigram, con el que ha pactado, el responsable de dicha acción. Tras toda la palabrería comienza el combate, ya que Halshifom y compañía no piensan permitir que sus invitados se marchen sin recibir una buena dosis de energía mágica mortal. El combate se entabla y todos tratan de acabar con el malvado mago, pero gracias al pacto, por ahora es inmortal. Sólo una fabulosa treta de Lina logra inmovilizarlo, y en ese preciso momento hace acto de presencia Xellos y les pone al día sobre la manera de acabar con un pacto entre mago y demonio. Se debe encontrar la pieza del pacto.

Por un amor imperecedero

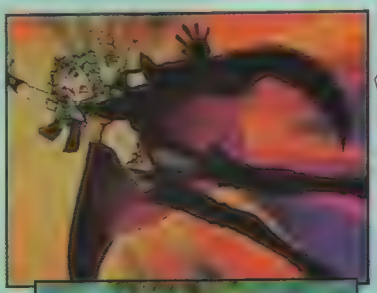
Nuestros amigos se ponen a registrar toda la casa, pero no hay manera de encontrarla. Mientras llevan a cabo el registro encuentran una zona secreta que lleva al laboratorio de Halshifom, aunque como es natural está lleno de guardianes que no tienen la menor intención de dejarles pasar. Después de este pequeño inconveniente llega el pez gordo, y tras aguantar sin apenas esfuerzos el mejor conjuro de Ameria, Lina decide que lo mejor es largarse y lanza un conjuro que les ayuda a huir. Esta vez acaban en los sótanos de la mansión, la cual se encuentra llena de monstruos babosa, seres que a Lina le dan especial asco y repulsión. Es en ese preciso instante cuando Zeigram convoca a Lina y Gourry, y estos dos son transportados a una sala en la que el demonio les invita a comer. Todo ésto es simplemente para entablar una conversación en la que le propone a Lina que una fuerzas con él, a cambio de lo cual éste le entregara la inmortalidad y podrá obtener todo lo que ella desee. Como es lógico, pues nadie en sus cabales formaría pacto con un diablo, la joven maga rechaza tal ofrecimiento y, haciendo gala de sus capacidades, lanza un conjuro de teleportación dejando a Zeigram con un palmo de narices.

Por otro lado Ameria y Zelgadiss hacen frente a las babosas, que caen fritas bajo las bolas de fuego de la joven, pero cuando parece que ya ha terminado todo, aparece una gigantesca araña que los envuelve en su pegajosa tela.

Lina y Gourry continúan buscando a sus dos amigos, pero acaban dando con el laboratorio de Halshifom y allí encuentra un ataúd de cristal que contiene a una joven que resulta ser la amada del mago. Parece ser que todas las atrocidades cometidas por Halshifom son para obtener la energía vital necesaria para traer de nuevo a la vida a la preciosa muchacha. Gracias a las energías de Zel y Ameria ya tiene la capacidad para poder resucitar a la joven, pero ni Lina ni Gourry están dispuestos a permitir que las energías de sus amigos sirvan para tal cosa. Ya en el combate final Lina logra descubrir que la piedra del pacto es la máscara que cubre la cara del demonio y, gracias a una maravillosa estrategia de su compañera, Gourry logra alcanzar el rostro del demonio y destruir dicha mascara.

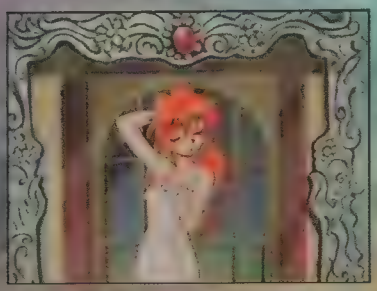
Todo ha acabado, pero el experimento de Halshifom continúa hasta el final. La joven despierta, pero ya no es ella misma, ahora simplemente es un cuerpo animado por las energías que pide ser destruida para poder descansar en paz. Halshifom, atónito, se da cuenta del error y el mal que ha cometido y decide que él también debe morir, suicidándose y llevándose con él a su amada.

El regreso de la tenaz Martina



Al llegar a la siguiente ciudad, a Lina se le acerca una joven que desea realizar un intercambio. A cambio de alguna pertenencia de Lina le entregará una hermosa moneda de oro. Lina se ve deslumbrada por dicha moneda y la extraña joven aprovecha la distracción para arrancar un adorno de la capa, que para su desgracia resulta ser una protección contra ladrones. Esta joven tan extraña resulta ser Martina, que tiene un misterioso plan para el que necesita un objeto que posea Lina, todo para poder poner en práctica su venganza. Pero hay un problema: el camino de la venganza la ha llevado a conocer a Gourry, del cual se ha enamorado. Ahora Martina se encuentra en una encrucijada entre la venganza y el amor. No obstante a la joven no le cuesta mucho encontrar solución a este dilema: llevará a cabo su venganza y de paso hará que Gourry se separe de ellos, para que unido a ella formen una hermosa familia.

Cae la noche y, aprovechando que la joven maga tiene bajadas sus defensas, Martina roba la cinta del pelo de Lina. Una vez ya a salvo y lejos Martina, con ayuda del poder de Zómelster, realiza la maldición que provocará la caída de Lina Invers.



A la mañana siguiente Lina comienza a descubrir los primeros efectos de tal maldición, pues cada golpe que asesta le resulta devuelto y el dolor se duplica. Para añadirle la guinda al pastel aparece Martina, que desvela su verdadera personalidad y lanza contra el grupo a sus mercenarios. Después de un combate en el que ignoran por completo a Gourry, ante la indignación de Lina y los demás, deciden que lo más inteligente es hacer un mutis y tratar de escapar hasta que encuentren una solución. Sin embargo Martina también ha previsto tal artimaña y les ha cortado el camino. Lina, harta de soportar las tonterías de Martina, se dispone a darle su merecido. Martina, dando muestras de una incompetencia suma, se aplica a sí misma idéntica maldición, así que ambas mujeres de enzarzan en una pelea en la que cada una sufre por partida doble.

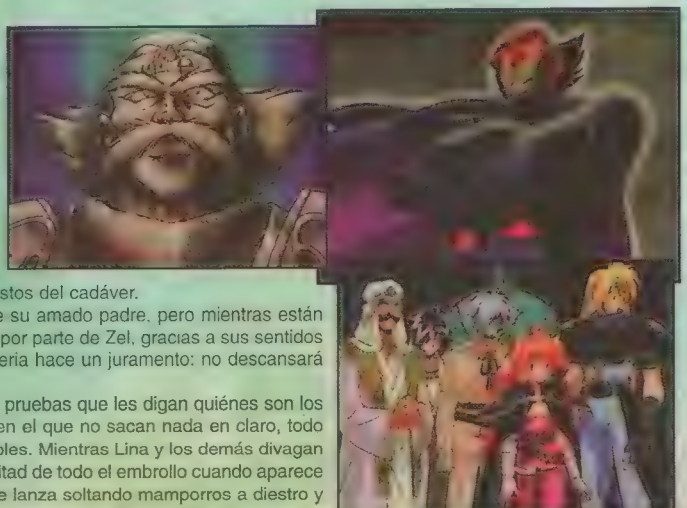
Al final ambas salen escaldadas, aunque la maldición queda deshecha y cada una sigue de nuevo su camino, Lina a sus problemas y Martina buscando un mejor momento para poder llevar a cabo su venganza definitiva.

Un excelente cocinero

Una nueva ciudad, una nueva taberna en la que probar un nuevo plato. Esta vez se trata del delicioso plato que se realiza a base de carne de dragón, y está claro que Lina no se marcha de la ciudad sin que dicha carne pase por su estomago. Una vez dentro del restaurante se encuentran con que los empleados tratan de estafarles sirviéndoles carne de orca caducada. Lina, que no piensa permitir tal cosa y que está dispuesta a comer carne de dragón se como sea, se planta en medio de la cocina y pide que el chef le dé explicaciones. Éste no tiene nada que ver con el engaño y pide humildemente disculpas, y como compensación les invita a comer carne de dragón por cuenta de la casa. Al día siguiente todos salen en barco a la caza de un dragón de lago, pero cuando ya han llegado a un buen lugar, donde la pesca puede ser fructífera, y tras darse cuenta de que con las prisas se han dejado el ancla en tierra, Zelgadiss con un generoso gesto se presenta voluntario para sustituir ese objeto tan necesario. El primer encuentro con dicho dragón resulta ser un desastre, pues es tan grande que destroza la red de captura. Viendo ésto y que el dragón no vuelve a aparecer en todo el día, la caza queda pospuesta para la mañana siguiente. Esa noche, mientras cenan, Ameria se acerca al solitario cocinero, intrigada por la obsesión que tiene éste por cazar al dragón. El personaje le explica que su nietecita, que siempre estaba enferma, le pidió comer carne de dragón antes de morir, pero cuando éste se la trajo ya había fallecido. Y es que Ameria se parece mucho a su nietecita, aunque Lina también se parece a su hija, Gourry se parece a su yerno y Zelgadiss se parece a su difunta esposa.

Tras este descanso, con el nuevo amanecer, nuevas ideas. Y después de varios intentos desastrosos, por fin el dragón de lago es cazado. Pero para poder comer algún plato a base de esta carne es necesario esperar varios meses para neutralizar la poderosa energía del dragón, así que al final nuestros amigos siguen su viaje sin haber podido probar esta carne tan especial y difícil de cazar.

La sucesión al trono

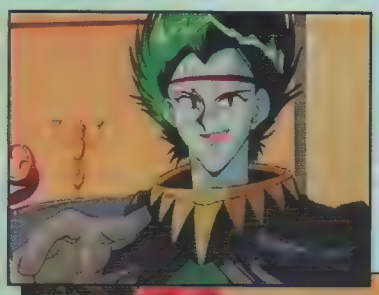


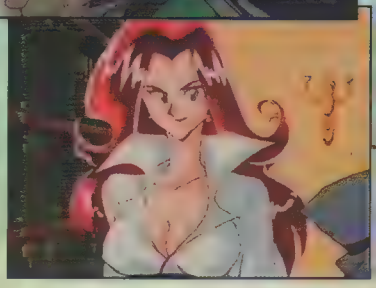
Por fin el viaje termina y nuestros amigos llegan a la ciudad de Sailoon. Ya poco queda para poder encontrar la información necesaria de dónde se puede hallar una copia de la Biblia Clair. Pero la desgracia parece haber caído sobre la sagrada ciudad. El príncipe Philionel ha muerto, esas son las noticias con las que es recibida Ameria y sus amigos. Ésta cae en una terrible depresión, pero Lina no está dispuesta a permitirlo, aunque antes deben conocer los hechos. El hermano de Philionel, el príncipe Christopher, les explica que desde hace más o menos un mes el príncipe Philionel viene sufriendo una serie de atentados contra su vida, y aunque todos han errado en su objetivo, Philionel decidió que lo mejor para todos sería que él saliese de viaje, ya que de este modo evitaría que inocentes sufriesen por su culpa. En el viaje sufrió una emboscada en la que una explosión acabó con su vida sin dejar restos del cadáver.

Esa noche Lina se acerca a la pobre Ameria, que está sufriendo por la pérdida de su amado padre, pero mientras están hablando hace su aparición un extraño personaje, y tras una intervención magistral por parte de Zel, gracias a sus sentidos más desarrollados, hacen huir al misterioso tipo. Es en este momento cuando Ameria hace un juramento: no descansará hasta haber encontrado a los culpables de la muerte de su papaíto.

Al amanecer del día siguiente Ameria, arrastrando a sus amigos, sale en busca de pruebas que les digan quiénes son los responsables. Cuando llegan al lugar de los hechos, y tras un registro minucioso en el que no sacan nada en claro, todo parece indicar que puede ser una treta de Philionel para hacer salir a los responsables. Mientras Lina y los demás divagan sobre dicha posibilidad aparecen unos demonios que atacan al grupo. Pero es en mitad de todo el embrollo cuando aparece Philionel, que soltando una serie de mamarrachadas pacifistas y sobre la justicia se lanza soltando mamporros a diestro y siniestro. Para colmo se le une Ameria, y si la cosa ya era algo ridícula, ahora es ridícula al cubo, padre e hija unidos para enfrentarse de forma justa a los injustos demonios. En definitiva, la pareja logra expulsarlos y todo vuelve a la normalidad. Es ahora cuando Philionel verifica la teoría de Zelgadiss y pidiendo perdón a todos les exhorta a encontrar a los malvados responsables de que los demonios estén tratando de apoderarse del trono de Sailoon.

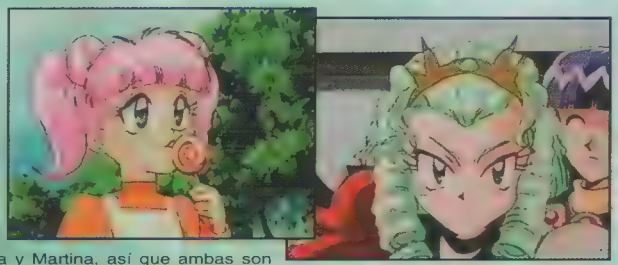
La ambición secreta





Toda la ciudad se revoluciona con el retorno de su amado y reverenciado príncipe. Éste llama a una reunión a todos los grandes señores de la ciudad y les dice que él se encargará de descubrir a los causantes y de traer de nuevo la paz a la poderosa ciudad de Sailoon. Una vez ya aparte de toda esta floritura, nuestros amigos y el príncipe discuten el modus operandi; Philionel les pide que se ocupen de su seguridad, y a cambio recibirán una jugosa recompensa. A mitad de reunión se presenta su hermano Christopher acompañado de su hijo Alfred, ambos muy preocupados por la desaparición del príncipe heredero. Lina contempla toda la escena y no logra evitar sospechar de Christopher, que al ser el siguiente en sucesión es al que más le convendría que Philionel desapareciese. A esta reunión también se unen dos nuevos y extraños personajes, ambos magos al servicio de Christopher: uno es Canzeil, el primer hechicero de la corte, y la otra Mazenta, compañera y segunda maga de la corte. Su presentación resulta un tanto fría y tensa, pero la diplomacia y el rigor de la corte evita que la cosa vaya a mayores. Al poco, y cuando nuestros amigos se encuentran solos planeando de qué forma actuar, una carta de Alfred les convoca para poderles dar información sobre el culpable de todo. Dejando a Zelgadiss y a Gourry como guardaespaldas de Philionel, Lina y Ameria acuden a la cita. En ella Alfred les explica que todo es culpa de su padre, que está tratando de hacerse con el trono de Sailoon y les pide que esperen hasta que él pueda convencer a su padre de que está cometiendo una locura. Todo parece arreglado hasta que surge un nuevo demonio que, también al servicio del traidor, trata de acabar con la vida de Lina y sus acompañantes. Éstos, viendo que la cosa se complica, salen huyendo, pero el demonio les transporta a otra dimensión en la que les espera un camaleón súper desarrollado y de colores chillones. Lina, cansada de tener tantos miramientos, realiza un conjuro que los saca de esa extraña dimensión y los lleva hasta la capilla del castillo. Al final el combate se salda con la huida del terrible demonio, no sin antes dejar a Lina sin capacidades mágicas.

Volved, poderes mágicos



Lina ha perdido su capacidad para realizar conjuros, así que parte para ir a visitar al doctor Runan del monte Luna. En el camino se encuentra con Xellos, el cual, sabiendo lo que le ha sucedido a Lina, la estaba esperando para poder acompañarla. El problema es que va acompañado por Martina, a la cual él salvó cuando era atacada por unos bandidos y se ha empeñado en seguirlo (simplificando la cosa, Martina se ha encaprichado de Xellos). El viaje, como cabe esperar, cada vez es más complicado, pues en cuanto Xellos decide desaparecer Martina, sabiendo que Lina ya no tiene poderes, da rienda suelta a sus planes de venganza. De nuevo tiene planeado realizar una maldición, pero ésta vez (siempre sucede lo mismo) con resultados un tanto chapuceros, pues la maldición no distingue entre Lina y Martina, así que ambas son afectadas. Cuando por fin llegan hasta el doctor, resulta que éste ha palmado y ahora se hace cargo de la consulta su nieta, una niña. El cachondeo que se trae Martina es demasiado, aunque parece que la pequeña es eficiente. Todo saldría bien si no fuese porque Martina mete baza en el brebaje que servirá para restablecer los poderes a Lina y al final todo acaba estallando.

Pero la explosión ha atraído a un invitado: un demonio que trae intenciones de matar a Lina. Como ésta no cuenta con la ayuda de sus poderes, la situación se hace complicada, aunque cuando ya no parece tener esperanzas Xellos, realizando un esfuerzo sobre...algo, decide que, por una vez y sin que sirva de precedente, la ayudará. En palacio las cosas continúan de lo más tranquilas: la conspiración de lo demonios, todos queriendo matar a Philionel... en fin, cosas normales de la corte.

Tras el combate, Lina ha contemplado las capacidades de los brazaletes y talismanes que lleva Xellos y se los compra. De esta forma puede de nuevo acceder a sus habilidades mágicas. Por otro lado, Martina ha encontrado una copia de la Biblia Clair que se encontraba escondida en la casa de la doctora y que la explosión ha debido de sacar a la luz.

El trueno de la oscuridad

Lina es de nuevo feliz, ha recuperado sus poderes y para colmo tiene una copia de la Biblia Clair entre sus manos. Pero si en la montaña Luna las cosas van bien todo lo contrario sucede en la corte de Sailoon. El príncipe Philionel es relegado a una sala sagrada en la que un sello mágico lo protege de toda amenaza malvada, o por lo menos eso creen ellos. Como es normal todo se trata de una estratagema de los demonios para poner al príncipe donde les conviene. Así que mientras las horas pasan llega Mazenta, entra en el sello sin la menor dificultad y después de apiadarse del pobre Philionel, le propone una nueva experiencia. De este modo y valiéndose del sello mágico transporta a nuestros amigos a la misma dimensión en la que ya estuvieron Lina y Ameria, ante los ojos incrédulos de los sacerdotes que custodian la ciudad. En la extraña dimensión Mazenta muestra su verdadera identidad y se dispone a acabar con toda la pandilla.

Mientras, en la montaña Luna, Lina casi tiene traducida toda la fórmula para un nuevo y más poderoso hechizo que el Mata Dragones, pero la parte final es ilegible. Unido a que la Biblia es destruida por Xellos, se junta el hambre con las ganas de comer. Pero no hay tiempo para discusiones, ya que desde allí se ve la señal de que algo malo está pasando en la ciudad, así que Lina sale a escape para acudir a la emergencia.

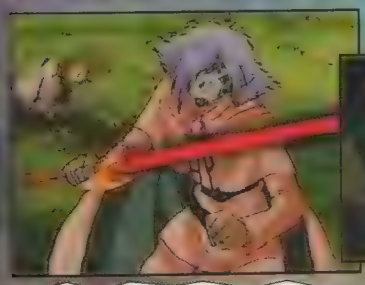
Pero el camino es largo y hasta la noche no logra alcanzar las puertas de Sailoon. Mientras, Gourry y Zel pasan serios apuros. Ninguno de los ataques de ambos es eficaz contra los poderes de Mazenta, ya que dentro de esa dimensión ella es mucho más poderosa. Viendo que las cosas para Gourry y los demás se están poniendo muy feas, Lina decide que no tiene más remedio que usar el nuevo conjuro aprendido, así que demostrando una habilidad increíble logra liberar a sus amigos, pero aprovechando la confusión Canzeil hace prisionero a Philionel y da un ultimátum: si desean volver a verle con vida, Lina no debe huir de ellos.

Las cartas están echadas. A la que verdaderamente quieren esta pareja de demonios no es a Philionel, el cual era una simple excusa para atraer a su verdadera presa: Lina Invers.

La increíble verdad

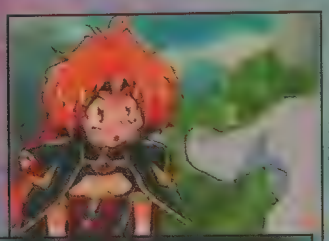
Nuestros amigos, impotentes, contemplan la escena y ven como Canzeil secuestra a Philionel. Lo único que pueden hacer es descansar y curar sus heridas. Al día siguiente la noticia de que el príncipe Christopher renuncia a sus derechos de sucesión estremece el palacio y tira por tierra todas las sospechas y acusaciones que recaían sobre una posible conspiración por parte de éste para con su hermano. Lina y los demás, viendo que sucede algo raro, deciden buscar a Alfred para que les explique qué demonios (buen juego de palabras) está sucediendo. Pero éste no aparece, y la única pista de su paradero les lleva hasta una casa que tiene fuera de las murallas.

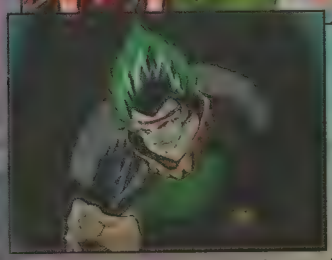
Las suposiciones son correctas y les espera en ésta apartada mansión para darles una nueva sorpresa que hace girar todas las cartas hacia otros derroteros. Todo resulta ser una traición, pero en vez de ser del padre en este caso es del hijo, y además esta acompañado de los dos amigos que hartos de soportar las insolencias de un niñato deciden que ya va siendo hora de mostrar sus verdaderas intenciones y acaban con la vida del joven e inconsciente Alfred. Hala, ya se han quitado de en medio al pelma y ahora le dicen a Lina que se una a ellos. Mientras, el terreno donde se encuentra edificada la chocita decide que tiene ganas de darse una vueltecilla por los cielos. Bueno, pues ahora que ya no pueden escapar y que Lina no cuenta con sus habilidades comienza un combate verbal, pero el hecho de que tengan como moneda de cambio a Philionel es un buen argumento para que Lina se una a estos dos demonios. La cosa parece de nuevo estar a favor de los demonios, aunque la aparición de Xellos, que libera al príncipe, vuelve a nivelar la balanza. Ya sin ataduras, nuestros amigos se lanzan a un combate desesperado contra sus dos poderosos enemigos.



Como buen guión animero, el principio del combate se decanta a favor del bando demoniaco, pero como de costumbre una buena estrategia y buena compenetración entre Lina y Gourry logran acabar con la débil Mazenta.

El fin de la ambición





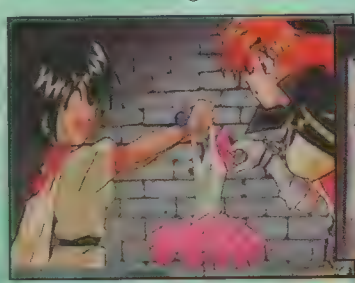
El enorme trozo de tierra sobrevuela la ciudad de Sailoon, y los pacíficos habitantes de esta ciudad corren aterrorizados cuando ven que una enorme isla de tierra se encuentra encima de sus cabezas. En otro lugar despierta el príncipe Philionel: junto a él está Xellos, que le pone al tanto de los últimos acontecimientos. Philionel, que no puede permitir que su pequeña niña Ameria se encuentre en peligro enfrentándose a esos malvados demonios, intenta por todos los medios tratar de llegar a la roca volante (aunque con resultados bastantes desastrosos y algo dolorosos). Arriba la cosa tiene otro color: Canzeil, que ha visto con qué habilidad han acabado con su compañera, aplaude tal acción y de nuevo pide a Lina que se alíe con el bando de Gaarv, el dragón demonio. Ésta demuestra que no hace pactos con los demonios y rechaza de nuevo el ofrecimiento, y tras ello todos se lanzan al ataque contra el poderoso demonio. Canzeil, viendo cómo está el panorama y después de tener que evitar el ataque de Zelgadiss, decide que ya es hora de demostrar hasta dónde llega su poder, y gracias a sus capacidades para controlar el espacio aparece y desaparece dónde y cuándo lo desea, comenzando a apalear a sus oponentes.

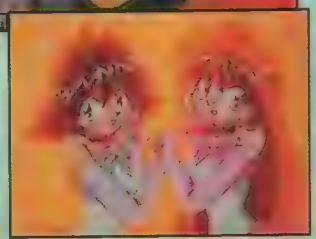
Por otro lado, volviendo al suelo, Philionel está preocupado por lo que pueda estarle pasando a su adorada hija, y los intentos de Xellos por tranquilizar al angustiado padre no tienen mucho efecto.

Si antes los que huían eran los demonios, ahora le toca el turno a nuestros amigos. El problema es que aquí el terreno se termina y no hay sitio a donde escapar. Durante la huida, uno de los ataques lanza a Lina por el borde de la isla flotante y queda agarrada a unos peñascos. Canzeil se planta encima y vuelve a repetir su perentoria oferta, y de nuevo obtiene la misma respuesta por parte de la muchacha, así que, comprobando que no hay solución, la hace caer ante el desesperado e inútil intento de Gourry por salvarla.

Lina parece haber muerto, y es cuando Canzeil está despistado soltando la parrafada de que todos los demás no tardarán mucho en unirse a su compañera, cuando las palabras tan conocidas de invocación del Mata Dragones llegan hasta ellos. El conjuro alcanza al sorprendido Canzeil y parece que lo ha destruido. Pero, como siempre, este ataque no ha acabado con el malvado demonio, que toma una horrible forma con la que ataca sin parar a los cuatro amigos. Todo termina cuando Lina vuelve a invocar un nuevo conjuro y la espada Ragna acaba con el enemigo. Ahora sólo falta saber qué hacer con la roca flotante que, tras la desaparición de Canzeil, está cayendo sobre la ciudad. Pero todo acaba con un Mata Dragones amplificado que se carga el pedrusquito y arrasa un poquito la ciudad, pero nada grave.

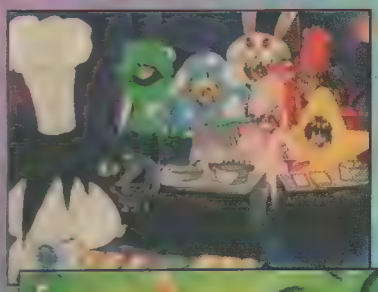
La magia prohibida

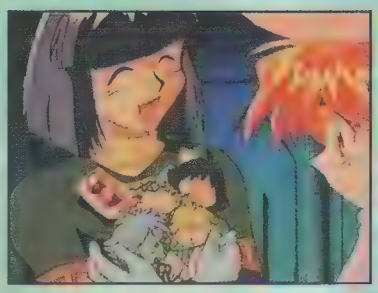




Con lo de Sailoon terminado, Lina, Gourry, Ameria y Zelgadiss han viajado hasta un país tropical buscando un conjuro que les proteja contra la ira de los dioses. Después de un regateo con un miembro de la mafia caribeña para comprar un mapa que les llevará hasta el lugar donde se encuentra este libro, y tras la destrucción de la chabola de éste, Lina y cía. se adentran en una espesa jungla. Cuando llegan al lugar indicado por el mapa se encuentran con dos preciosas jovencitas (que nos recuerdan a alguien de una serie de anime), dos hábiles luchadoras que están dispuestas a todo. Gourry y Zelgadiss, viendo cómo están las cosas y de ninguna manera dispuestos a meterse en una pelea entre mujeres, dejan a sus dos amigas enfrentándose a la pareja desconocida. El combate es de lo más curioso, pues las dos muchachas logran plantarle cara a los conjuros de Ameria y Lina; por otro lado, Gourry y Zel encuentran la entrada secreta, y así los cuatro se adentran en las profundidades de la caverna seguidos de cerca por las dos nuevas exploradoras. Dentro les esperan unas viejas ruinas junto con un nuevo demonio enviado para acabar con la maga pelirroja. Ahora se juntan las dos chicas luchadoras, el demonio de aspecto ridículo y los restos de la banda del mafioso caribeño. Los últimos son eliminados por Zelgadiss, que a cada momento va perdiendo su paciencia, y los demás desaparecen dejando el camino libre a nuestros amigos. El interior de las ruinas resulta ser todo un laberinto lleno de trampas, pero al final llegan hasta una sala en la que encuentra el preciado libro de conjuros. Como cabría esperar, ahora es cuando aparecen todos, pero el demonio, que no se casa con nadie, ataca a todos los demás humanos, los cuales se unen para hacer frente al condenado bicho. Mientras, Lina y Ameria deciden probar el nuevo libro, pero para poder lanzar el conjuro que contiene las dos chicas deben vestirse con dos trajes ridículos y cantar una canción mema mientras realizan una serie de movimientos más ridículos aun. Lo más divertido es ver a Zelgadiss haciendo de apuntador mientras les enseña a hacer los pasitos del baile. Obviamente el resultado de este conjuro es aún más estúpido que todo lo que precede, y sólo al final las dos muchachas luchadoras descubren que no es ningún libro de conjuros, sino simplemente un libro de canciones antiguas que los dioses premian con luces y flores. Lina, que después de haber hecho el ridículo para nada se cabrea de verdad, suelta un Mata Dragones que arrasa con todas las ruinas. La guinda la pone Martina, que se pitorrea a gusto del ridículo que ha hecho la pobre Lina.

La batalla de la torre Artel





Xellos, demostrando que es un narrador maravilloso, les cuenta a nuestros amigos una trágica historia en la que un solitario hombre se enamora de una preciosa joven; ésta desaparece, y cuando vuelve a aparecer se ha convertido en una muñeca que se mueve sola. Todo parece indicar que dentro de esa muñeca podría esta escondida una copia de la Biblia Clair, y que gracias a ella la muñeca podría tener vida propia. Esto sucedió hace muchos años en la torre que domina toda la ciudad, y los habitantes no se atreven a acercarse por los parajes circundantes a la tenebrosa torre, aunque les dan unos disfraces que les ayudarán a adentrarse en las peligrosas entrañas del edificio. Es francamente divertido ver a toda la pandilla con disfraces de animales, cada uno vestido acorde con su personalidad (aunque algunos no opinan lo mismo). Una vez dentro de la torre en cuestión se encuentran con su anfitrión, una especie de bufón endemoniado que les plantea un reto: si llegan a lo alto de la torre tras superar una serie de pruebas en las que se juegan la vida, él les entregará lo que están buscando.

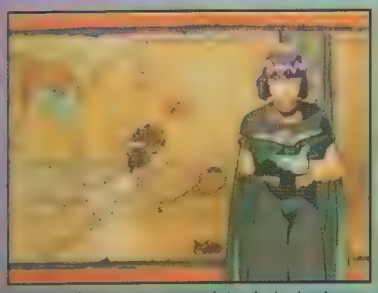
La primera es un concurso de cocina, y para enfrentarse al chef enemigo es designado Xellos, que demuestra ser un malísimo cocinero y es transformado junto con Martina en una muñeca.

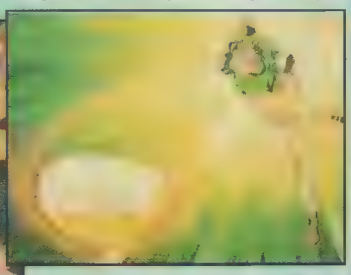
La segunda consiste en una lucha de piedra, papel o tijera contra un pulpo; a él se enfrenta Gourry, que también es convertido en muñeca.

La tercera prueba es encadenar traseros, pero el oponente es una serpiente —que no tiene trasero—. En este caso le toca a Zelgadiss, o sea que también es transformado en monigote.

La última prueba consiste en elegir entre dos puertas, una buena y otra que convierte a Ameria en una linda muñequita. Ya sólo queda Lina, que se enfrenta cara a cara con Joe, el dueño de esta casa de muñecas. Pero todo es simplemente un engaño que queda aclarado por Xellos, que ha podido recuperar su forma original. La cosa acaba de forma sencilla, un rápido Mata Dragones y todos vuelven a su forma original (algunos con un complejo de ridículo subido).

Un oro magico rencoroso





Aquí tenemos uno de esos capítulos parodia, de la que en este caso es víctima *Ace wo Nerae* o lo que aquí en España se tituló *Raqueta de Oro*. El puesto de protagonista es para la fabulosa tenista Lina, y su contrincante es la guapa, atractiva y habilidosa tenista mágica Martina. Todo es una competición de tenis mágico, en el que la pelota se transforma por medios mágicos en una bola de fuego que ataca al oponente y que sólo se puede devolver o parar gracias a una raqueta mágica. El entrenamiento al que se somete nuestra protagonista es duro y severo, pero gracias a su coraje y a un entrenador con gran espíritu de lucha logran por fin hacer de Lina una experta jugadora.

Toda la parte del torneo es una serie de parodias de *Raqueta de oro*, desde los golpes de Lina hasta la forma en que los oponentes son eliminados. Para colmo, todo tiene ese aire de especie de lucha entre la vida y la muerte por la que los jugadores de tenis de aquella fantástica y dramática serie sufrían y necesitaban alcanzar la victoria. Explicando un poco de qué va la cosa, es parecido al tenis que todos conocemos con la salvedad de que la bola debe golpear al contrario y dejarlo fuera de combate cuando ésto sucede, es declarada ganadora la pareja que sigue en pie.

La rivalidad entre Lina y Martina es igualita que en la serie que se parodia. Tras llegar a la final, en ella se enfrentan Martina contra Lina, aunque ésta última se encuentra en desventaja, ya que Xellos le ha dado el cambiazo dejándole en las manos una raqueta de imitación, y hasta que no le devuelve la auténtica Martina cose a cambiazos a la pobre Lina. Sólo cuando ésta tiene de nuevo la verdadera raqueta la cosa se iguala. Ahora Lina está muy enfadada y acaba el torneo con un tiro Mata Dragones que destruye todo el coliseo donde se disputa el torneo. La cosa termina con la descalificación de Lina y la eliminación de Martina, y son al final Xellos y Ameria los que acaban ganando la competición. Todo para nada, pues el premio, que en un principio parecía tener algo que ver con la Biblia Clair, resulta que sólo consiste en un trofeo que habla del que inventó dicho deporte y competición.

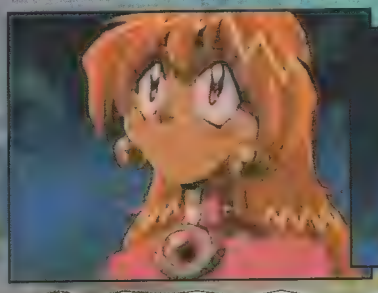
Una chica llamada Zelgadiss

Ahora toca una de vestirse de chicas. Todo es debido a que en el país de Femenil, que está exclusivamente poblado por mujeres, hay un objeto de gran poder que puede transformar a las mujeres en grandes sacerdotisas. Así que nuestros amigos, para descubrir por qué causa ese objeto tiene dichos poderes, se transforman en guapas muchachas que junto a las auténticas se introducirán en este reino. La suerte les acompaña, pues cuando se estaban preparando aparece la princesa del país, que está siendo perseguida por un repulsivo hombre lagarto y cae en los brazos de la señorita Zelgadiss, la cual se desembaraza del asqueroso bicho sin apenas esfuerzos. La joven princesa, con tantas emociones, pierde el conocimiento en brazos de su salvadora (toda una oportunidad de entrar por la puerta grande para nuestras amigas). Son recibidas en la corte y se les da las gracias por sus actos, poniéndoselas en guardia sobre lo que podría haberles llegado a pasar si en el grupo se hubiese encontrado un hombre: todos habrían muerto. Tras la recepción, la señorita Zelgadiss ve en los jardines reales a la princesa con cara de ser muy desgraciada, sentada a la sombra de un árbol. Cuando se acerca a ella, ésta la reconoce y le da las gracias por haber salvado su vida. De paso, la joven princesa, sintiéndose cómoda junto a su salvadora, se sincera con ella y le cuenta que desearía ser libre para poder hacer lo que quisiera sin tener que atenerse a un futuro ya escogido. Zel se compadece de ella y trata de animarla, pero la aparición de Lina acaba con toda conversación y Zel se despide de la joven princesa. El grupo decide separarse para encontrar ese objeto tan poderoso, pero tras una infructuosa búsqueda todos los indicios indican que se trata de la fuente de la purificación. Mientras Zelgadiss sigue a la princesa Miwan hasta la fuente de la purificación, el resto de las chicas son atacadas por un demonio del agua y, después de una demostración de las habilidades de Lina y Gourry, acaba en la fuente, donde se funde con el agua.

Cuando Zelgadiss llega se encuentra a Miwan tratando de destruir el monolito que otorga el poder a las sacerdotisas, y la detiene con el argumento de que destruyendo la fuente no soluciona nada. En ese instante el demonio del agua vuelve a actuar atacándoles, y Lina y las otras llegan a tiempo de ver cómo las dos muchachas están atrapadas en dos témpanos de hielo. Pero Zelgadiss, harto de su disfraz, revela su verdadera identidad y acaba con el demonio en un abrir y cerrar de ojos. Ya con todo arreglado aparece la reina junto a toda la guardia, pero la princesa Miwan, harta de tantas mentiras, toca el monolito de la fuente, que simplemente resulta ser un detector de mentiras, y se descubre que Miwan es en realidad un príncipe que había sido educado como una mujer para evitarle el destino que las leyes del país imponen a los hombres. Para colmo, todas las mujeres de la guardia comienzan a desnudarse mostrando que realmente son hombres, así que todo arreglado.

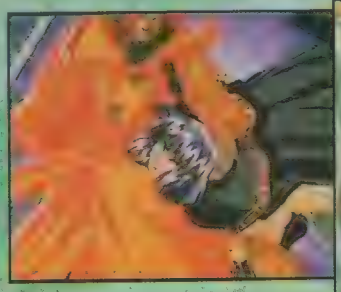
El templo de Arena

La búsqueda de la Biblia Clair les lleva hasta un templo perdido en la falda de una gran cordillera, que resulta ser la puerta a otra dimensión donde hay un gran desierto. Tras una invocación de Xellos aparecen los monolitos en los que se guarda la información que contiene la Biblia Clair. Estos monolitos se extienden a lo largo de todo el desierto y en ellos está grabado el conocimiento de las antiguas eras. Pero para poder leerlo antes hay que descifrar el código en el que está grabado, y eso no es nada fácil. Así que se ponen manos a la obra tratando de buscar algún indicio de cómo descifrar tan complicado código. Mientras buscan, se les acerca una anciana que parece saber el por qué de su visita. La mujer les dice que no son los primeros en llegar, y también les dice que les puede facilitar toda la información que deseen, por lo que Lina le pide a la anciana, Aqua, si le puede enseñar algún conjuro poderoso para enfrentarse a demonios de clase mayor como Gaarv, el dragón demonio. Parece ser que el monolito que contiene esa información es bastante antiguo y se encuentra a tres días de viaje, por lo que sin esperar ni un momento más se ponen en marcha. Esa noche, mientras todos duermen, por fin hay un poco de espacio para una buena y romántica conversación entre nuestra guapa Lina y Gourry (aunque el despistado guerrero se duerme en lo mejor). Aprovechando ésto, la vieja Aqua lleva a Lina frente a un monolito en el que le enseña lo que podría suceder si el súper conjuro se le fuese de las manos y las terribles consecuencias que ello provocaría. Tras esta nueva lección aparece Zeigram, que ataca a ambas mujeres, pero la llegada de Xellos evita un trágico final. Zeigram les dice que se están convirtiendo en un verdadero estorbo, pero que alguien muy especial ha venido para acabar con todos, y ante ellos se presenta Gaarv, el dragón demonio.



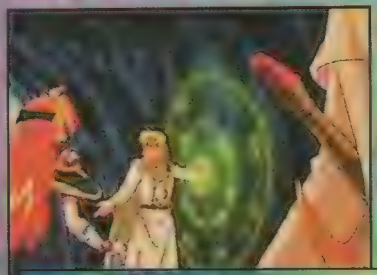
La verdadera identidad de Xellos

La cosa se pone realmente peligrosa, ya que los ataques de Gaarv son muy ...os y Xellos apenas puede detenerlos. Gaarv ha venido al desierto sagrado ...ra ocultarse de sus enemigos, pues ha traicionado a Sabranigdu y se ha ...vertido en el enemigo de todos los demonios. Debido a ello, ahora los ejércitos ... los demonios están en guerra entre sí, lo cual es una gran ventaja para los ...manos, pero lo importante ahora es que nuestros amigos están delante de ... de los señores demonios. Gracias a la presencia del dragón demonio se ...ela la verdadera identidad de Xellos, que resulta ser un sirviente de Fibrizo, ...ey del infierno, que está reuniendo el poder necesario para enfrentarse a ...aarv. Para terminar de arreglar las cosas Zeigram vuelve a aparecer, así que ...os se enfrentará a Gaarv mientras Lina se verá las caras con el oscuro Zeigram. Los demás, que han escuchado todo ...leo, llegan para unirse a su amiga. Zeigram no piensa permitir que estos mequetrefes entorpezcan a su amo, así que se dispone a deshacerse de nuestros amigos y ...mienza el combate, en el que ni siquiera una combinación entre un fuerte hechizo de Zelgadiss y un Mata Dragones de Lina afectan al terrible demonio.



...ando a nuestros amigos y volviendo a los dos importantes (en poder), la cosa parece que marcha muy mal para Xellos, que por alguna razón no devuelve los ataque con ...que Gaarv le acosa. Al final, Xellos decide retirarse y unirse a sus amigos diciéndoles que lo mejor será huir, pues en este lugar tienen las de perder. Gaarv se dispone ...acabar con todos cuando el chillido de Martina detiene la espada del poderoso demonio; al ver la herida que ese terrible ser ha causado a su amado Xellos, se planta ...ante de todos y le planta cara al mismísimo Gaarv. Éste no tiene paciencia y ataca a Martina, pero gracias a Zómelster ésta lo repele con un fantástico escudo. Nuestros ...gos, que ven en Martina la mejor defensa contra los ataques tanto de Gaarv como de Zeigram, salen huyendo siguiendo la recomendación de Xellos, ya que el desierto ...es el mejor lugar para el enfrentamiento y además el desequilibrio de poderes es palpable. Gaarv, harto de tantas tonterías, despliega su poder al máximo y lo descarga ...tra nuestros fugitivos amigos, pero la aparición inesperada de Aqua (que como resultaba obvio no es sino el espíritu de la Reina Dragón de Agua) les salva deteniendo ...ataque. Pero ella ya no tiene el mismo poder que antes, y lo único que puede hacer para salvar a nuestros amigos es, con su último y más poderoso aliento de vida, detener ...Gaarv lo suficiente para que Lina y los demás puedan escapar, diciéndoles también que la verdadera Biblia Clair se encuentra en las montañas de Katar. Ya todos están ...alvo y lo único que queda de ella es el recuerdo.

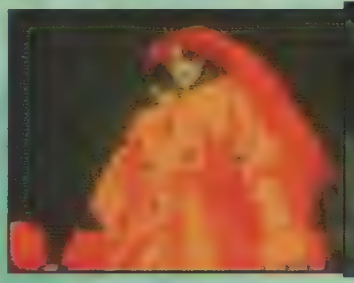
Viaje al valle de los dragones

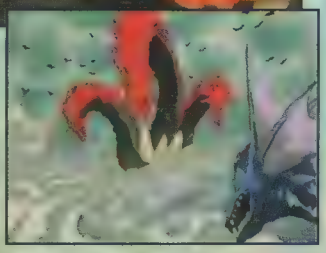


El viaje les ha llevado hasta un pequeño poblado en las faldas de una cordillera; tras un espeso bosque se encuentran las montañas de Katar, pero el camino que lleva a estas montañas hace muchos años que fue destruido y el bosque es un gran laberinto lleno de peligros. La única forma de atravesarlo es que algún nativo de la zona les guiase hasta las montañas, pero por alguna extraña razón nadie está dispuesto a prestarles ayuda, por lo que deciden que la mejor solución será que ellos mismos se adentren en el bosque cuanto antes. Cuando ya van a salir del pueblo, un guapo muchacho tropieza con Lina y ambos caen al suelo. Resulta ser un ladronzuelo que había intentado robar la bolsa de Lina, pero que es descubierto. Sin embargo, a Lina le ha caído en gracia el joven ladrón y trata de ponerlo de nuevo en el camino de la honradez ante el asombro de Gourry y los otros. Este joven les dibuja un mapa para que puedan llegar hasta el Pico del dragón, en el centro del valle de los dragones, que son los verdaderos protectores del bosque que están atravesando y los últimos ejemplares de estos grandes y poderoso reptiles voladores. Cuando todos han marchado, dejando al amable joven en su casa, hasta él se acerca una extraña joven que resulta ser Martina, la cual le pide que la ayude a encontrar a Lina y los demás, que son los causantes de todas sus desgracias.

Lina y los demás llegan hasta el principio del valle de los dragones, todo un espectáculo majestuoso que los deja fascinados ante lo que están viendo. Mientras uno de los dragones aterriza delante de ellos, su enorme cuerpo les deja asombrados. Resulta ser uno de los reyes del valle, que se sorprende al encontrar entre los visitantes al exterminador Xellos. Milgacia, que es como se llama el rey dragón, no parece muy feliz por la presencia del terrible demonio, pero Xellos le explica que no han venido a causar daño, simplemente desean acceder a los secretos de la Biblia Clair. Milgacia, considerando un sacrilegio dejar que un humano pueda leer tales secretos, parece que en un principio se niega, pero Xellos advierte que entonces se vería obligado a usar la fuerza, lo que hace entrar a Milgacia en razón, y tras adquirir una forma humana les conduce por el valle hasta donde se encuentra la Biblia Clair. Una vez llegan hasta donde se encuentra la entrada que conduce al laberinto que lleva a la Biblia Clair, aparece el pesado de Zeigram, pero Xellos, harto de aguantarlo, y porque además necesita que Lina lea la Biblia, le hace frente. Mientras Lina, guiada por Milgacia y con Martina como polizón en este viaje, se dirigen en busca de los secretos de la Biblia Clair.

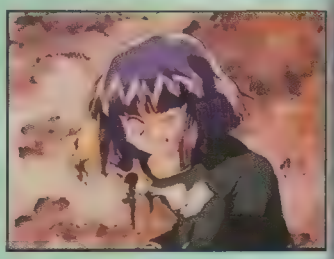
La verdad de los mil años





El combate entre Zeigram y Xellos se desarrolla con nuestros amigos como espectadores. Dentro del laberinto, Lina ha llegado a la sala donde se encuentra la Biblia Clair, y se enfrenta con Martina en una disputa por ver quién de las dos accede a los ansiados conocimientos. Sólo la intervención de Milgacia logra traer de nuevo al orden a las dos muchachas. Una vez las dos chicas le atienden, les dice que no se separen de él o se perderán en el inmenso laberinto mágico. Por el camino, Milgacia les cuenta que no les ha traído hasta aquí por amistad hacia Xellos sino por precaución, pues en la gran guerra de hace mil años Xellos exterminó a gran parte de la familia de los dragones. Mientras, afuera, las cosas van cada vez peor: unos seres con forma de peluches y con grandes poderes mágicos están poniendo a prueba las habilidades combativas y defensivas de Ameria, Zelgadiss y Gourry, que se las ven y se las desean para detener sus ataques.
En esta dimensión, Lina se encuentra con la anciana Aqua, que es la guardiana de los conocimientos, y ésta por fin da su permiso para que pueda acceder a ellos. Aqua es la esencia de la reina dragón del agua, y en ella se almacenan todos los conocimientos, de modo que cuando Lina se acerca a ella su espíritu se introduce en esa esencia y obtiene acceso a todo el saber del mundo. Una gutural voz se ofrece a responder todas las preguntas que la poderosa hechicera desee saber, y así descubre que la traición se debe a que Gaarv es simplemente una parte del Señor del Infierno con forma humana, que al estar separada de su dueño ha adquirido conciencia propia y se ha rebelado. Lina también descubre que el súper conjuro es el poder de la Diosa de la Pesadilla Eterna convocado por los humanos y, por eso es tan poderoso y a la vez tan difícil de controlar. Una vez adquiridos estos conocimientos, Lina ya sabe cómo hacer frente a los malvados demonios que acosan a la humanidad, pero entonces Gaarv vuelve a aparecer. Ha encontrado el camino en el laberinto mágico y está dispuesto a acabar con Lina, pero el Rey Dragón Dorado y la Reina Dragón de Agua se plantan delante de él y le hacen frente mientras Lina es de nuevo llevada al exterior junto con Martina. Afuera les esperan Gourry y los demás, todavía luchando. Sólo la combinación de Ameria y Zelgadiss logra por fin acabar con un demonio tan pesado, pero cuando todo parece ya logrado, Zeigram aparece de improviso y ataca a traición a la dulce Ameria, que resulta herida de gravedad, y sólo Milgacia y su magia curativa evitan la muerte de la pequeña. Mientras, Lina, harta de aguantar tantos abusos por parte del demonio, invoca a la espada Ragna y junto a Xellos, que ataca por la espalda en el mismo instante, logran acabar con el traidor ser.
Todo parece haber terminado, pero Gaarv vuelve a aparecer y ataca a Xellos por la espalda, dejándolo fuera de combate. Ahora nuestros amigos están solos ante él.

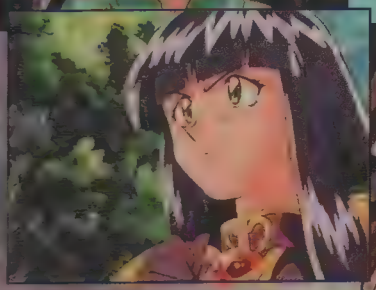
La muerte del Diablo Dragón

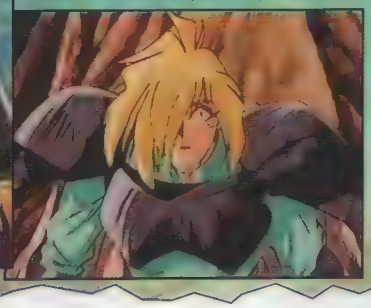


La lucha acaba de comenzar, una danza de golpes que va soltando Gaarv a diestro y siniestro. Lina, que tras el último ataque está en un estado lamentable, pues el conjuro de la espada Ragna la ha consumido por dentro, no puede hacer nada mientras contempla los inútiles intentos de Zelgadiss y Gourry por hacer frente al dragón demonio.

Ambos dan muestra de tener un valor y una fuerza de voluntad de hierro, pero las intenciones no son suficientes, también hay que tener poder y éstos dos valerosos guerreros carecen por completo de él. Así que Gaarv juega con ellos como si de muñecos se tratase. Pero aunque parezca mentira, con esta treta Milgacia obtiene el tiempo suficiente para recuperar a Ameria de sus herida y acercarse a Lina para ayudarla a recuperar energías. Ahora es Ameria la que cumple con el cometido de entretener a Gaarv, pero éste se aprovecha de la inocencia de la joven y la confunde sobre quién es el que verdaderamente lucha por la justicia y quién no. Una vez Ameria no sabe cómo actuar, Gaarv se dispone a soltar un traidor ataque, pero Zelgadiss, más rápido de reflejos, logra interponer su cuerpo entre Ameria y Gaarv, por lo que es él el que recibe el mortal golpe, y ambos salen despedidos hasta una enorme piedra en la que terminan estampados. Ameria, que se recupera del golpe, ve como Zelgadiss chorrea de sangre y, en un último esfuerzo y dejando todo lo demás, se dedica a la curación de su salvador.
Es ahora Lina la que por fin se ha recuperado y vuelve a invocar la espada Ragna. Gaarv se ríe de tal inútil acción, con una seguridad que será su perdición, ya que Lina se lanza contra el terrible ser y demuestra que la espada Ragna tiene mucho más poder que él. Así, Gaarv es destruido y todos nuestros amigos acaban de nuevo reuniéndose, aunque hay que decir que son una verdadera muestra de despojos humanos.
Cuando todo parece haber terminado, Gaarv se vuelve a levantar y está aún más cabreado que antes. Gourry y los demás, viendo que la cosa se pone muy mala, toman las de Villadiego, pero todo termina de una manera la mar de previsible: el niño que les acompaña resulta ser Fibrizo, el señor del infierno, que con una facilidad pasmosa se carga a Gaarv y propone a Lina que se una a él, ya que ella conoce el conjuro que puede traer a la diosa de la pesadilla eterna y hacer que sobre el mundo reine el caos y la destrucción. Viendo que la hechicera no está por la labor, toma a Gourry como rehén y se larga, diciendo que si desean volver a ver al joven deben ir a la ciudad de Silon.

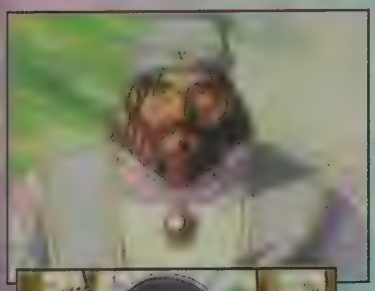
En busca de Gourry

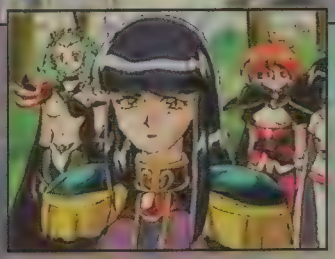




¿Quién se lo iba a esperar? Lina extraña a su compañero Gourry. Hace mucho tiempo que viajan juntos y parece que el roce de tanto tiempo ha limado asperezas para crear dos piezas tan unidas que no pueden vivir la una sin la otra. Pero ahora hay que preocuparse por Fibrizo, que tiene como plan hacer que Lina se una a sus fuerzas. Nuestros amigos, a los que se les ha unido Martina deseando vengarse del niñato, planean liberar antes que nada a Gourry, y de camino conseguir ganar el tiempo suficiente para encontrar alguna solución.
Mientras, Fibrizo, que cuenta con la experiencia de mil años, planea fustigar a Lina con el propio Gourry, al que tiene dominado, y la amenaza diciéndole de que si no lucha con todas sus ganas lo pagarán las vidas de sus amigos.
Así que Lina y compañía salen de camino a Silon, encuentrándose con Shephel, que ha salido de viaje en busca de su querido amigo Gourry. Ésta les explica que la causa de su viaje es que algo sucede en el Hulagon, y estaba buscando la ayuda de sus amigos. Shephel se une a la expedición, pero en el camino se encuentran con Fibrizo y con Gourry (aunque nadie se entera de que és él). Fibrizo les dice que para encontrar a Gourry antes deben enfrentarse a su nuevo luchador, ya que así la búsqueda será más entretenida. Nuestros amigos, ya cansados de tanto juego, se lanzan a un combate en el que el misterioso guerrero hace frente a todos los ataques de Lina, Zel, Ameria y hasta los débiles hechizos de Shephel. Da gusto ver cómo se esfuerza Gourry (ya podía hacer lo mismo cuando estaba al lado de Lina, si hubiese actuado del mismo modo Gaarv no hubiese durado ni dos telediarios).
Sólo la intervención de Zangulus, que pasaba por allí y que todavía tiene una cuenta pendiente con Gourry, es capaz de detener a la hábil espada del nuevo guerrero. Y aprovechando que Zangulus lo entretiene, Lina utiliza la espada Ragna para abatir al fabuloso guerrero. Es tras este golpe mortal cuando se desvela quién es el enmascarado, ya que el yelmo que oculta su cabeza se hace pedazos y ante ellos aparece el rostro del guapo Gourry.

La ciudad de los ojos en pena



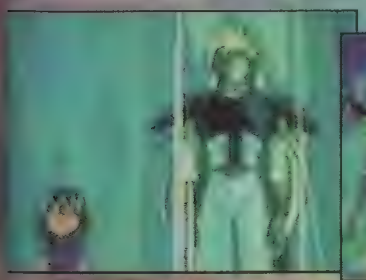


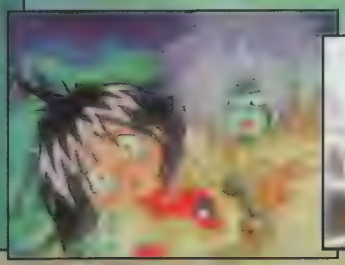
Ahora ya todos saben quién era el guerrero enmascarado, lo que no divierte a Fibrizo, que hace desaparecer de nuevo al joven guerrero. Lina, que ve como de nuevo la apartan de su querido compañero, corre desesperada, pero Gourry desaparece dejándola de nuevo sola y desconsolada. Ya en la siguiente ciudad ponen a todos los recién llegados en antecedentes, contándole a Zangulus por qué Fibrizo está jugando con ellos. Pero a éste le traen sin cuidado los problemas a los que se enfrenten, pues sólo busca poder enfrentarse de nuevo a Gourry, así que se marcha. Al día siguiente el grupo continúa su viaje hacia Silon, y al llegar se encuentran con que la ciudad entera vuelve a estar en pie, pero echan en falta el Hulagon. Todos se quedan extrañados, pues la ciudad se ha reconstruido de la nada, y el enorme árbol sagrado ya no está dominando la ciudad. Como medida de precaución, nuestros amigos se adentran en la ciudad escondidos entre la paja de un carro, comprobando que la batalla que tuvo lugar allí entre Lina y los demás contra el clon de Rezo parece no haber sucedido nunca. Para colmo, el padre de Shephel está todavía vivo, lo cual es más extraño aún. Éste los lleva de nuevo a la casa en la que antes habitaba, y les cuenta que todo ésto es obra de Fibrizo, que gracias a sus poderes les ha traído de nuevo a la vida. La razón no la puede explicar, pero sí dónde se encuentra ahora su enemigo: en el templo que hay en el centro de la ciudad, justo en el mismo lugar donde antes debía de haber estado el Hulagon.

Tras buscar de forma infructuosa una entrada, juzgan que el mejor momento será por la noche, cuando todos duerman. Lina engaña a todos para poder entrar en el templo sin poner en peligro a ninguno de sus amigos; tiene planeado enfrentarse a Fibrizo ella sola y salvar a Gourry. Pero Shephel, que se lo huele, la sigue y, tras una discusión, la dulce sacerdotisa explica que quiere vengarse por lo que les ha pasado a ella y a su padre. Pero los habitantes de la ciudad son muertos vivientes y no duermen, así que los están esperando para evitar que alcancen la cúpula central. Nuestros amigos ahora se encuentran en un aprieto, pues no quieren causar daño a estas personas inocentes. Ameria, Zelgadiss y Martina, con sus conjuros no letales, no logran detener a la tromba de atacantes, y otro tanto de lo mismo sucede con Lina y Shephel. Pero en su caso aparece Zangulus, que ha estado observando todos los acontecimientos y, harto de ver cómo la maga no hace nada para acabar con sus enemigos, decide que ya va siendo hora de entrar de nuevo en acción, abriendo con su espada un camino entre la muchedumbre que les lleva hasta los pies de la cúpula, donde Lina utiliza la espada Ragna para romper la pared exterior del templo de Fibrizo.

La Acción final de Lina

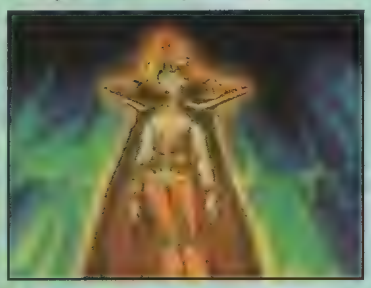
Lina, junto a Shephel y Zangulus, corren por los ciclópeos pasillos del palacio de Fibrizo a la búsqueda de su amigo. Mientras, Ameria, Zelgadiss y Martina se las ven y se las desean para hacer frente a sus agresores. En el centro del templo hay un enorme y profundo agujero, y Lina comprende que Fibrizo les espera en el fondo. Cuando llegan encuentran en el centro un enorme cristal que contiene los cuerpos de los habitantes de la ciudad, y en el fondo les espera Fibrizo, que les da la bienvenida satisfecho de que sus planes sigan funcionando, pues ha logrado separarles y de este modo disminuir la fuerza que les une. Zangulus, cansado de tanta palabrería, se lanza al combate, pero sus ataques son detenidos una y otr vez por Fibrizo. Lina decide actuar, pero es detenida por Shephel, que la anima a usar el Mata Dragones; pese a no ver cuál es la razón de dicho empeño, satisface a su amiga lanzando el conjuro, que como cabría esperar es inútil contra Fibrizo, pero sin que nadie lo espere, la dulce Shephel se une con otro Mata Dragones y de esta forma destruyen la barrera de defensa que protege al señor del infierno. Pero ésto no ha sido suficiente para acabar con él, y en represalia decide castigar a la rebelde Lina, para lo que trae a Zel y a los demás, todos reunidos para que compartan la misma tumba. Con un chasquear de los dedos va acabando con la vida de cada uno de los amigos de Lina. La primera en caer es Ameria, que muere en los brazos de Zelgadiss; después Shephel, y la sigue Zelgadiss. Zangulus parece rendirse, pero es sólo una estratagema para poder atacar a Fibrizo, y como es natural es el siguiente en caer. Por último lo hace Martina, que con sus últimas palabras pide a Lina que reconozca por fin el amor que siente por Gourry y luche por salvarlo.



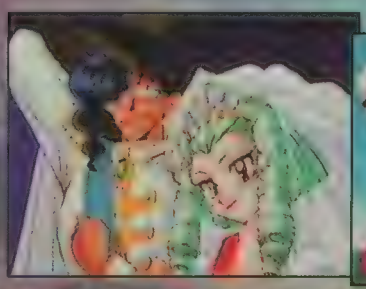


Fibrizo, para espolear a Lina, los encierra en cristales que evitan que la energía vital se les escape. Sólo se salvarán si ella recita el gran conjuro, y si no lo hace romperá el cristal de Gourry. Ella ya no oculta el amor que siente por su amigo, y comienza a recitar las palabras que crean el conjuro más poderoso que existe ante el regocijo de Fibrizo, el cual comprueba cómo este poderoso hechizo se escapa al control de Lina y se la traga en la enorme esfera del caos. Parece el final del mundo, pero repentinamente toda la esfera se concentra y reaparece Lina, aunque algo cambiada pues ya no es ella, sino la encarnación de la diosa de la pesadilla eterna, que se planta delante del aterrado Fibrizo y no parece traer muy buenas intenciones.

El poder del caos



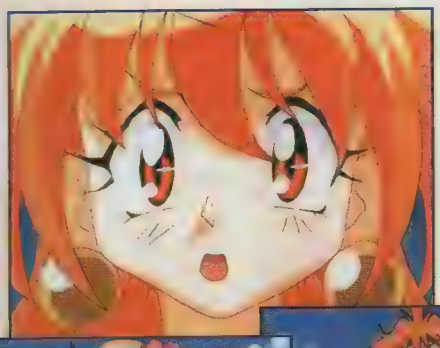
Fibrizo no se hace a la idea de que ya no queda nada de sus planes, la llegada de la diosa de la pesadilla ha tirado todo por tierra. Al tratar de pedir alguna explicación sólo recibe silencio como respuesta y, viendo que todo lo soñado simplemente ha sido borrado por los deseos de una simple humana, decide lanzarse de cabeza contra la figura de la diosa. Pero ésta absorbe todo el ataque y se lo devuelve. Así poco a poco Fibrizo va siendo desmembrado poco a poco. Con la caída del señor del infierno toda la ciudad comienza de nuevo a desaparecer y el orden de las cosas vuelve a ser restablecido; todos los que cayeron en la destrucción de Silon vuelven a descansar en paz. También es revertida la muerte de todos los amigos de Lina, e incluso Gourry vuelve a la vida. Cuando despiertan contemplan la destrucción final de Fibrizo, y tras él la figura de Lina que los observa impasible. No comprenden nada de lo que ha pasado, pero entonces llega Xellos, que les explica que Lina ha llevado a cabo el gran conjuro En este momento se vuelve a escuchar la voz de la diosa, que les dice que está allí por deseo expreso de la dueña del cuerpo que ahora posee, que era salvar la vida de Gourry. Pero ahora se marcha y con ella se lleva a Lina, que a partir de entonces pasará a formar parte del caos. Gourry, que prometió no dejar jamás a su compañera, comienza un heroico ascenso en pos suyo por entre las piedras que flotan en el aire, pues la presencia de la diosa lo está destruyendo todo. Cuando ésta se adentra en la esfera que forma el caos Gourry utiliza su espada de luz y también se adentra más allá de donde cualquier ser humano se ha atrevido jamás. La diosa, que contempla con admiración la voluntad de Gourry, interpone entre ellos un muro de oscuridad, pero Gourry, demostrando que es capaz de sacrificarlo todo, lanza la espada de luz para que se trague la oscuridad que le obstaculiza y poder llegar a Lina. Sin embargo, cuando parece que la va a alcanzar desaparece, dejando desolado a su amado.



Pero todo este sacrificio da sus frutos, y de nuevo Lina aparece en los brazos de Gourry, uniéndose ambos en un apasionado beso. Mientras, entre las ruinas inundadas de la cuidad de Silon, Zelgadiss, Ameria y Shephel se lamentan por la perdida de sus amigos, que han muerto inútilmente. Es en este momento cuando de nuevo vuelven a aparecer Lina y Gourry, que no recuerdan nada de lo sucedido dentro de la esfera del caos (o eso dicen).

LINA INVERS

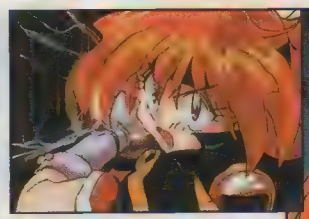
Reena Invers

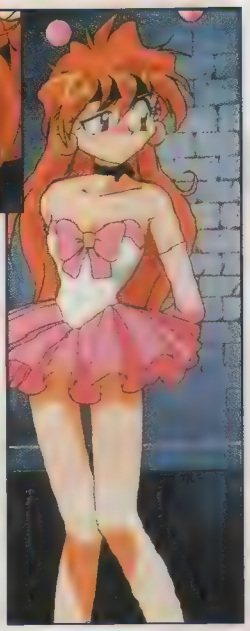


Lina Invers es sin lugar a dudas la protagonista principal de la serie de Slayers, y es, a la escasa edad de diecisiete años, una de las hechiceras oscuras más poderosas del mundo. Pero al contrario de lo que cabría esperar de la protagonista de una serie de fantasía heroica, Lina es el prototipo perfecto de antihéroe, interesada, mentirosa, obstinada, irritable, y eso sólo citando unas pocas de cientos de "cualidades" más. Los únicos objetivos que parece perseguir en su vida son el poder, el dinero y la fama, en el mismo orden que los he citado. No obstante, en el fondo (pero muy en el fondo), Lina es una buena chica que lucha por la justicia y por las personas desvalidas. Además, siempre intenta lograr lo que quiere de la manera más sencilla que pueda, sin considerar las consecuencias de sus acciones. No es que no le importe, ni que actúe por malicia; simplemente está demasiado obsesionada con su meta para darse cuenta de lo que está haciendo exactamente.

Físicamente, Lina es una auténtica preciosidad, con unos ojos grandes y vivos y una preciosa melena roja. Pero para su continua irritación, a pesar de tener diecisiete años, su cuerpo está físicamente muy poco desarrollado. Vamos, que en palabras del poco sensible Gourry, está más plana que una pared. Incluso Ameria, que sólo tiene catorce años, está mucho mejor dotada que Lina.

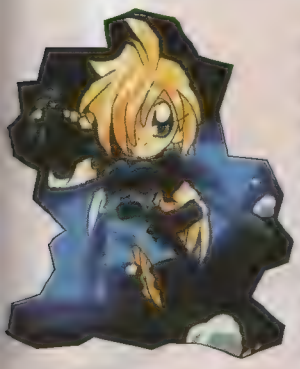
En cuanto a su vida, muchos detalles han sido ya revelados, pero otros aún siguen siendo un misterio. Lina nació en Zefielia, y fue criada por su hermana mayor, Luna Invers. Llegados a este punto hay algo que es de vital importancia decir: a lo largo de su vida Lina ha llegado a enfrentarse a todo tipo de monstruos, demonios o dioses, pero no existe nada que pueda provocarle mayor terror que su hermana. Luna Invers es, según se dice, la mayor hechicera que jamás ha existido en el mundo de Slayers (además de una camarera a jornada parcial), y fue quien le enseñó los secretos de la magia a Lina. Cuando Lina hubo aprendido lo suficiente, se fugó en busca de aventuras (apartándose de paso lo más que pudiera de su hermana). Sus dotes como hechicera eran muy grandes, por lo que no tardó mucho en hacerse con una gran reputación. Así, a la edad de quince años, que es el periodo temporal que abarcan las OVAs y las películas, se encontró con su rival más insistente, Naga La Serpiente. Ambas corrieron todo tipo de aventuras, hasta que cada una se marchó por su camino, Naga hacia lo desconocido y Lina hacia la banda del Colmillo del Dragón, punto donde empieza la primera serie de televisión. Al regresar del escondite, fue atacada por los supervivientes de la banda, y fue innecesariamente salvada por Gourry. A partir de ahí, el resto es historia.



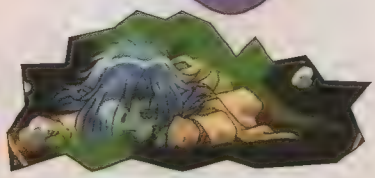


Edad: 17
Fuerza: Normal
Inteligencia: Sobresaliente++
Piedad: Deficiente
Vitalidad: Notable
Agilidad: Notable+
Suerte: Sobresaliente+

Relaciones con el grupo:



Gourry: Su relación con Gourry es de lo más curiosa. En principio, él decidió seguirla como guardián, pensando que era una chica indefensa, pero poco después, cuando se enteró de que poseía la legendaria espada de luz, fue Lina quien decidió seguirle a él para apoderarse de su espada. Pero poco a poco, mientras viajaban juntos, los sentimientos de Lina hacia él fueron cambiando hasta enamorarse perdidamente de él. Lo más curioso es que no se dio cuenta de ello hasta que lo perdió, comprendiendo entonces que no le era posible seguir viviendo sin él ni un día. Claro está que es algo que ella no quiere admitir, y menos a Gourry, y siempre que surge algo del tema ella lo termina pegándole una paliza a su compañero.



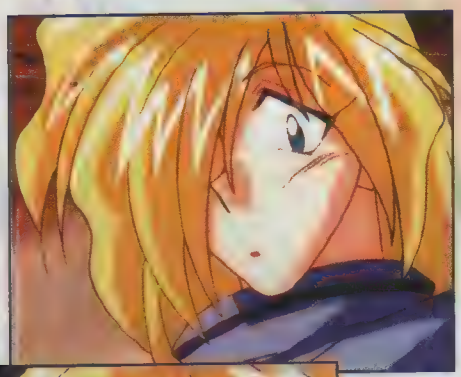
Zelgadiss: Su relación con Zelgadiss no empezó muy bien. No obstante, cuando Zelgadiss la salvó, Lina se dio cuenta de la atormentada alma del joven, y decidió ayudarle a recuperar su aspecto humano. Ambos se llevan muy bien, y Lina ha demostrado sentir la suficiente simpatía por él como para llegar a arriesgar su vida por ayudarle.

Xellos: Lina, incluso antes de saber que Xellos era un demonio, nunca se fió de él, pero no puede evitar que le caiga bien. En palabras de la propia Lina, no puede volverse contra alguien que no ha hecho otra cosa que ayudarles siempre que ha podido. De cualquier manera, Lina ha llegado a apreciar mucho a ese demonio, incluso hasta llegar a considerarle parte del grupo.

Amelia: Ambas son, a pesar de las apariencias, las mejores amigas del mundo. Su relación tampoco empezó muy bien, y Lina al principio llegó a sentirse agobiada por el afán justiciero de la jovencita. Pero al ser la única chica con la que viaja, es la única a la que Lina, en las raras ocasiones en las que lo hace, puede hablar de mujer a mujer, así que pasó de sentirse agobiada por ella a soportarla, y más tarde a apreciarla de verdad.

GOURRY GABRIEV

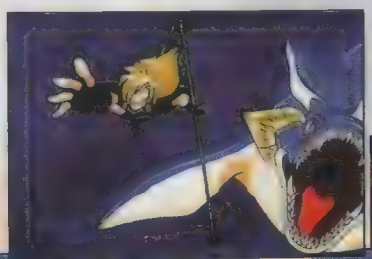
Gaudy Gabriev



Si en Slayers hubiera un protagonista masculino, este sin duda seria Gourry Gabriev. Gourry es el guerrero del grupo, y ciertamente representa su papel a la perfección. Es valiente, decidido, temerario y uno de los mejores luchadores que existen. Su habilidad con la espada es increíble, capaz de acabar él solo con un dragón o un demonio, como ha demostrado en cientos de ocasiones. Pero también, como buen guerrero, Gourry tiene la mente tan densa como el aceite. Vamos, que es un poquito corto, para que todos nos entendamos. Eso si, hay algo que debemos matizar, Gourry no es tonto. En las raras y excepcionales veces en las que le da por pensar, demuestra que no es un completo idiota, simplemente tiene menos memoria que un mosquito y no se da cuenta con normalmente de lo que pasa a su alrededor.

Gourry tiene en su poder la espada mas poderosa que jamas ha existido, la espada de luz. Este arma, transforma la voluntad del esgrimidor en energía, personificándola en la forma de un poderoso filo de luz pura. Con esta espada, Gourry es capaz de atacar seres de otros planos, y criaturas mágicas a los que solo se les puede vencer médiate la magia. Conforme va avanzando la serie, Gourry ha ido dominando cada vez mas el poder de la espada, siendo capaz de absorber conjuros con ella y lanzar poderosos rayos de luz.

Gourry es el descendiente de una familia de grandes guerreros, que en la antigüedad derrotaron a la bestia Xanafer. Deseando correr aventuras y mejorar su dominio con la espada, Gourry se marcho de su aldea en busca de aventuras. Conoció a Lina de la manera mas inusual posible, *salvándola* de un grupo de bandidos a los que Lina acababa de robar, y desde entonces decidió seguirla en el papel de su protector.



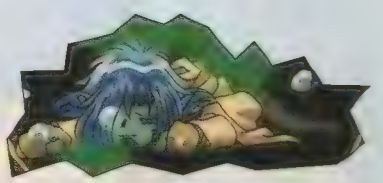
Edad: 20
Fuerza: Sobresaliente
Inteligencia: Muy deficiente⁻
Piedad: Deficiente
Vitalidad: Sobresaliente⁺
Agilidad: Notable⁺
Suerte: Notable

Relaciones con el grupo:

Lina: Los sentimientos de Gourry hacia Lina son de lo mas curiosos. Gourry se considera el protector de Lina, y sigue viéndola a veces como una niña desvalida que necesita ayuda. La verdad es que en su interior, Gourry esta totalmente enamorado de Lina, pero es algo de lo que no se ha dado cuenta, no es porque no este seguro, sino porque no sabe que lo que siente por ella es amor. Pero claro, así es Gourry.

Xellos: Gourry se dio cuenta de que Xellos era un demonio desde la primera vez que le vio, pero nunca pareció impórtale (de hecho, no se lo dijo a los demás porque pensaba que ya lo sabían). Pero como pasa a todo el mundo, Xellos le cayó muy bien y Gourry se divertía con él, por lo que no puede evitar sentir simpatía hacia el demonio.

Zelgadiss: Su relación con Zelgadiss es fantástica. Es su amigo y haría cualquier cosa por él, aunque no comprende por que se toma las cosas tan a pecho y se preocupa por cosas como recuperar su apariencia humana. Al fin y al cabo, para Gourry no esta mal así.



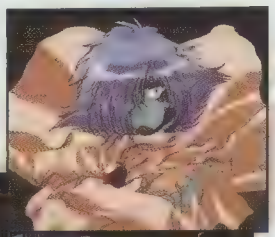
Ameria: Para Gourry, Ameria es un poco como una hermana pequeña, joven y alocada a la que no comprende muy bien. Para Gourry, es impensable hacer los numeritos justicieros de la joven princesa, pero claro, se dice a si mismo que no tiene mas remedio que aguantar y incluso han acabado divirtiéndole.

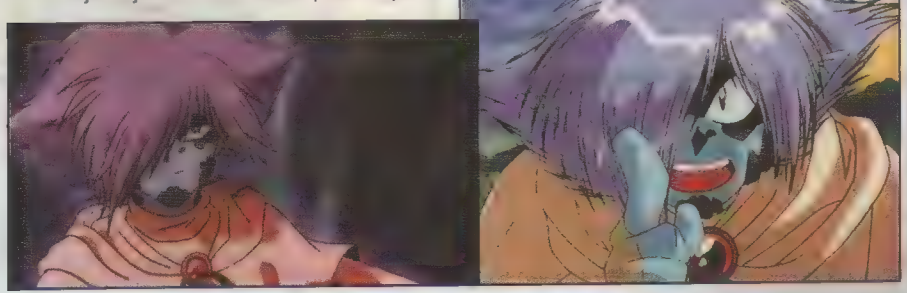
ZELGADISS GRAYWORDS

Zelgadis Graywords

Zelgadiss es sin duda uno de los personajes mas carismáticos de la serie. Cuando Zelgadiss era joven, se obsesionó con volverse muy fuerte, tanto como pudiera, por lo que entrenaba día y noche sin descanso. Fue entonces cuando una siniestra figura intervino, Rezo, el monje rojo, que no era otro que su propio abuelo. Rezo le ofreció todo el poder que quisiera a cambio de su fidelidad y Zelgadiss fue tan necio que aceptó. Para desgracia de Zelgadiss el ofrecimiento de Rezo tenia una trampa. El monje rojo le dio todo el poder que Zel deseaba, pero para ello transformó su cuerpo convirtiéndolo en un monstruo. A causa de la maldición de Rezo, Zelgadiss es un tercio humano, un tercio demonio y un tercio golem de piedra. Durante mucho tiempo estuvo al servicio de Rezo, pero poco después de conocer a Lina se volvió contra su maestro, harto de ser la marioneta de sus maléficos propósitos.

Actualmente Zelgadiss viaja por todo el mundo, buscando un copia de la biblia Cleir en la que encuentre una formula que le devuelva la humanidad. De naturaleza solitaria, prefiere viajar solo que con el resto del grupo, pero al tratarse de lo únicos amigos que tiene en el mundo, le gusta reencontrarse con ellos de vez en cuando y si la situación lo requiere, no duda en acompañarles donde haga falta para ayudarles. Y quien sabe, a lo mejor acompañándolos encuentra una copia de la biblia Cleir. De entre todos los personajes, Zelgadiss es el que tiene en apariencia un comportamiento mas arisco, pero cuando llegas a conocerle, en su interior esconde un corazón noble. Es muy profesional, y por cumplir un acuerdo que le beneficie, es incluso capaz de aceptar un contrato que lleve a enfrentarle al resto de los personajes. Sus habilidades son increíbles, tanto como mago como con la espada. Aunque en la lucha no sea tan bueno como Gourry, de sobra puede rivalizar con él, y usando su especialidad, la magia astral, puede potenciar sus habilidades con la espada increíblemente. Además, como hechicero ha llegado al máximo nivel en la magia astral, siendo incluso capaz de conjurar el mas poderoso de sus conjuros, el Ra-Tilt.





Edad: 29
Fuerza: Sobresaliente
Inteligencia: Sobresaliente
Pieles: Deficiente
Vitalidad: Notable
Agilidad: Notable
Suerte: Normal+

Relaciones con el grupo:

Lina: Zelgadiss respeta mucho a Lina, tanto como persona como hechicera. Durante el tiempo que han pasado juntos ha llegado a tomarle mucho cariño, a pesar de que piensa que la chica se extralimita demasiado en algunas cosas.

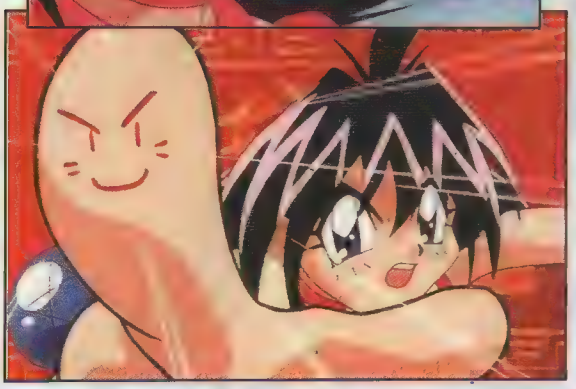
Xellos: Digámoslo así, si alguien del grupo no soporta a Xellos este es sin duda Zelgadiss. Incluso antes de saber la autentica naturaleza de Xellos, Zelgadiss nunca a soportado al sacerdote, precisamente a causa de su naturaleza mentirosa y embaucadora. La verdad es que aun no le ha perdonado que la primera vez que se encontraron Xellos destruyera la copia de biblia Clair que tenia Zelgadiss. Pero ya se sabe, Zel es un poco rencoroso.

Gourry: Ambos se llevan bastante bien, y se han compenetrado bastante como luchadores. A veces, Gourry puede llegar a poner nervioso a Zel con su comportamiento cerrado, pero se ha acostumbrado bastante.

Ameria: Ciertamente cuando se conocieron, su relación no empezó lo que se dice demasiado bien, sobretodo porque el comportamiento justiciero de Ameria chocaba absolutamente con el comportamiento serio de Zelgadiss. No obstante, poco a poco, según la iba conociendo, Zelgadiss empezó a sentir algo por ella, siendo incluso capaz de interponerse ante un conjuro mortal que debia acabar con la vida de la princesa. Aun así, Zel no se considera merecedor de los sentimientos de Ameria, precisamente porque se considera mas un monstruo que una persona normal.

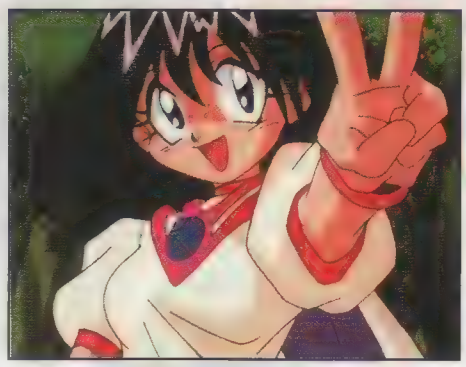
AMERIA WIL TESLA SAILLUNE

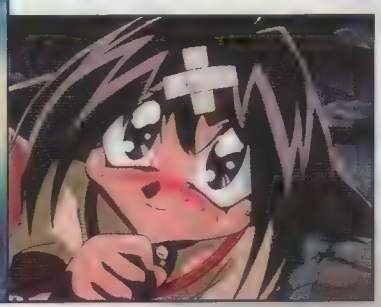
Amelia Wil Trasca Sailon



Ameria es la hija pequeña del rey Philionel del reino de Saillune, y, al igual que su padre, es una luchadora de la justicia. A la escasa edad de 14 años se comporta como una autentica fanática, y pasa horas practicando frases y entradas con las que atemorizar a los malvados. La verdad, las frases tampoco le quedan demasiado mal, pero de las entradas es mejor no hablar, ya que si las realiza dando un prodigioso salto, Ameria siempre caerá de la manera mas patosa y ridícula posible (en la que de paso mas pueda molestar a sus compañeros). Digamos que si Don Quijote hubiera vivido en un mundo de fantasía heroica y en lugar de leer libros de caballería hubiera visto todas las series de sentai japonesas, sin duda se hubiera convertido en Ameria. El autentico problema que tiene Ameria como justiciera es que no tiene muy claro cual es el autentico sentido de la justicia, y sus acciones suelen causar tanto bien como mal. Es mas, suele desear que ocurran desgracias y aparezcan malvados monstruos para poder combatirlos en el nombre de la justicia. La chica es encantadora y se esfuerza tanto como puede, pero sencillamente las cosas no acaban saliéndole como ella espera.

El espíritu de Ameria es muy aventurero, y se siente muy agobiada de sus responsabilidades como princesa y del papeleo inútil que tiene que firmar. Ameria siempre esta desando salir de aventuras con sus amigos, o ser enviada a misiones especiales en nombre de su padre (situación en la que lo ultimo que desea precisamente es encontrarse con Lina, ya se sabe, para que no destruya la ciudad, como acostumbra la simpática hechicera.). Una nota curiosa que considero importante decir sobre Amelia es que, tal y como se dice en varias ocasiones a lo largo de la serie, tiene una hermana mayor que desapareció en extrañas circunstancias. Pues bueno, esa hermana no es otra que la buena de Naga La Serpiente, que se marchó del reino precisamente a causa de sus practicas en la magia negra lo que chocaba con la personalidad de su padre y su hermanita.



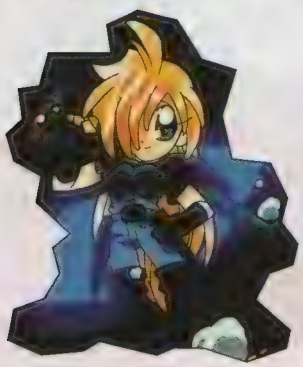


Como hechicera, Ameria aun tiene muchas cosas que aprender, pero para la escasa edad de catorce años, ya tiene un poder mas que considerable. Su mayor especialidad es la magia blanca, en la que ha estado entrenadose desde que nació. No obstante, para poder acabar con el mal que amenaza el nombre de la justicia, Ameria ha estudiado magia mucho mas ofensiva, llegando a conocer un elevado numero de conjuros de magia espiritual e incluso algunos de magia negra.

Edad: 16
Fuerza: Normal
Inteligencia: Sobresaliente
Piedad: Notable
Vitalidad: Notable
Agilidad: Notable+
Suerte: Notable+

Relaciones con el grupo:

Lina: Ameria admira muchisimo a Lina, considerándola una gran heroína a la que imitar. El único problema es la continua destrucción que Lina va dejando por donde va, por lo que ha empezado a cogerle un poquito de miedo a los viajes con ella, no sea que también empiecen a considerarla una especie de monstruo. Igualmente, Lina es su amiga y haría cualquier cosa que esta le pidiese.



Gourry: Ameria tiene grandes planes para Gourry, ya que planea convertirle en un luchador de la justicia (e incluso trata de enseñarle a soltar frasecitas de presentación). Le aprecia bastante, pero llega a molestarle que este siempre apoye a Lina en lugar de apoyar antes el nombre de la justicia.

Zelgadiss: A pesar de que la primera impresión que se llevó de él es que era un demonio, Ameria empezó a conocer mejor al bueno de Zel. Al ser el mas serio y atormentado del grupo, Ameria se siente cada vez mas atraída por él, pero todavía no esta segura de sus sentimientos, aunque espera poder asegurarse que lo que siente por él es amor.

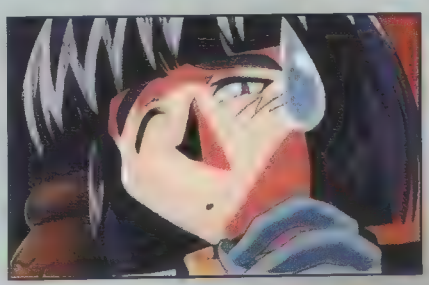
Xellos: Al contrario que todos, Ameria al principio confiaba mucho en Xellos, pero al descubrir su naturaleza demoniaca, dejo de fiarse absolutamente de él. Mas que odiarle, lo que Ameria quiere es...¡Convertirlo a la justicia!. Pero bueno, Ameria es asi.

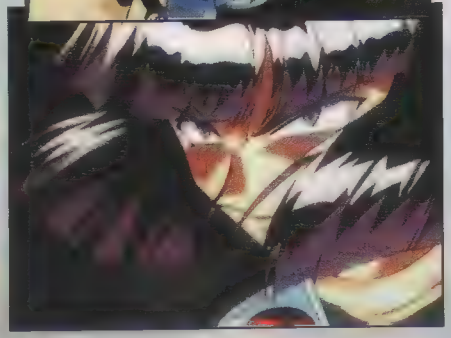
XELLOS

Xeros

Para casi todo el mundo, Xellos es sin duda alguna el personaje con mayor carisma de la serie. La historia o auténtica naturaleza Xellos sigue siendo un misterio. Xellos, que se presentó al grupo como un sacerdote de Ceiphied, no es otro que uno de los demonios más poderosos que existen. En la antigüedad, en la guerra que aconteció hace mil años cuando Shabranigudu estuvo a punto de resucitar completamente, Xellos comandó ejércitos infernales con los que aplastó las fuerzas de los dioses. En mitad del combate, Xellos se quedó solo contra todo el núcleo del ejército de los dioses, compuesto por miles de dragones. Casi sin esforzarse, y viendo que la resurrección había sido abortada, destruyó a todo el ejército divino con un solo dedo, y se retiró al plano astral. Xellos está al servicio de Zelas-Metallium, la Señora de las Bestias, de quien se rumorea que es hermano. Una de las posibilidades que se barajan es que ambos sean hijos directos del Señor de las Pesadillas, pero claro, eso sólo es un rumor que Xellos jamás ha confirmado. También se esgrime el hecho de que Xellos está, a pesar de su naturaleza demoníaca, enamorado de su señora, siendo ésta la razón por la que la sigue fielmente. De una manera o de otra, el objetivo final de Xellos es causar la destrucción, el dolor y la desesperación en el mundo, aniquilándolo completamente hasta que quede reducido a un montón de cenizas humeantes acompañado de coros de chillidos humanos. Pero claro, nada de eso le impide ser simpático.

Xellos nunca habla de sí mismo ni de sus planes, y cada vez que surge alguna de esas preguntas su respuesta es siempre la misma, —Lo siento, eso es un secreto— (Sorewa, himitsu des). Normalmente no suele mentir casi nunca, lo único que ocurre es que nunca dice toda la verdad de lo que cuenta, dejándose las partes más importantes, vitales y reveladoras en el infinito tintero de su mente. No lo hace por maldad, sino simplemente porque si dijera toda la verdad las cosas no serían tan divertidas. La única razón por la que se unió al grupo fue para manejarles como a títeres en sus objetivo de destruir a Gaarv y a Fibrizo. Xellos tenía el poder suficiente para acabar con Gaarv, pero un combate contra Fibrizo tendría un resultado muy incierto, y utilizar unos peones para conseguir los objetivos de su señora era lo más indicado. Vamos, Xellos es capaz de mentir a dioses y demonios por igual, sacando todo el beneficio que quiere de ellos, y divirtiéndose con ello tanto como puede. No obstante, con el tiempo que ha pasado con el grupo, por increíble que parezca les ha tomado cariño, y aunque nunca rompe sus objetivos, sí llega a estirarlos un poco por ellos.

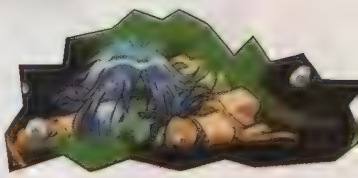




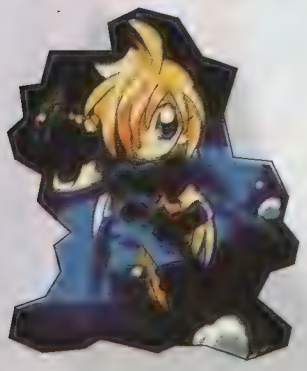
Edad: ¿?
Fuerza: Sobresaliente
Inteligencia: Sobresaliente
Piedad: ¿?
Vitalidad: ¿?
Agilidad: ¿?
Suerte: ¿?

Relaciones con el grupo:

Lina: Si Xellos aprecia a un humano por encima de todos, esa es desde luego Lina. Las razones son inexplicables, pero probablemente sea una tan obvia como que sencillamente, Lina le divierte y le cae bien. Lina golpea a Xellos normalmente por cualquier motivo (es decir, los que Xellos continuamente le da), pero a él nunca ha parecido importarle e incluso se divierte con su comportamiento.



Zelgadiss: Al contrario que le pasa a Zel con él, Xellos adora a Zelgadiss. La razón es obvia, es tan serio que molestarle le divierte mas que molestar a nadie. Y como al fin y al cabo, es quien mas a pecho se toma las rabietas...



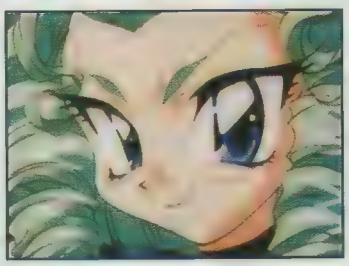
Gourry: Gourry es una de las pocas personas a las que Xellos no suele engañar. No es que no pueda, es que resulta tan fácil que no suele divertirle. De una manera o de otra su inocencia hace que Xellos se divierta mucho con él.

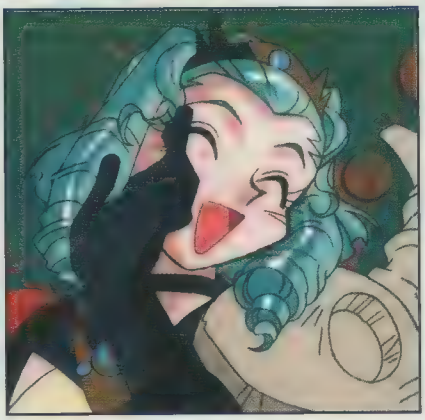
Amelia: Xellos se divierte con Ameria casi tanto como con Zegadiss, sobre todo viendo los tropezones de Ameria en su vida aventurera. Además, llega a divertirle los continuos intentos de esta de pasarlo al lado de la justicia, a lo que Xellos responde - Lo siento, pero soy un demonio -,salvo cuando a Ameria le da por cantarle...

MARTINA ZOANA MEL NAVRATILOVA

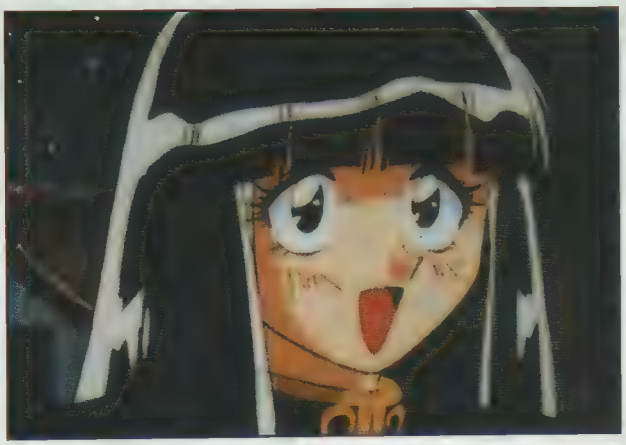
Si hay un personaje en la serie que consigue ganar a Ameria en cuanto a situaciones ridículas y a desgracias, esa es sin duda Martina. La buena de la princesa de Zoana perdió su reino a causa de Lina, por lo que ha jurado vengarse de ella pase lo que pase. Su especialidad son las maldiciones, que normalmente acaban volviéndose siempre contra ella. Es una joven creída, arrogante, histérica, y en algunas ocasiones esquizofrénica. Martina adora a un demonio que ella misma se ha inventado, llamado Zhomerteth, y en ocasiones mantiene conversaciones con él (¿o debería decir monólogos?) en las que Martina se pregunta y se contesta con voz ronca como si fuese Zhomerteth. Además, Martina tiene una capacidad sobrenatural para enamorarse de cualquier chico que se ponga a su alcance. Qué demonios, a lo largo de la serie se enamora de Gaudy, Xellos, Zangulus e incluso de Fibrizo, el Señor del Infierno. La pobre también es una desgraciada, a la que todo acaba saliéndole mal no importa las ganas o el interés que le ponga. Es una especie de contrapartida de Ameria, que aunque en el fondo es más buena que el pan, intenta demostrar a todo el mundo lo perversa que és.

De una manera o de otra, Martina es un personaje encantador, al que acabas adorando, divirtiéndote con él, o llegas a detestar con todo tu corazón.





SYLPHEEL NELS LAHDA



Sylpheel es una de las hechiceras blancas más poderosas que aparecen a lo largo de la serie, además de la chica más normal, dulce e inocente que se une al grupo (sobre todo comparándola a la retorcida y malévola Lina). Hija de un clan de hechiceros blancos, perdió a toda su familia cuando el clon de Rezo destruyó su ciudad, tras lo que cambió haciéndose mucho más triste y melancólica. Perdida su familia, que era su única atadura a esa tierra, vaga ahora por el mundo utilizando su poder para hacer el bien y ayudar a los necesitados. La única alegría que le queda aún a la joven es el completo amor que siente hacia Gourry, a quien conoció cuando éste era sólo un niño, y a quien espera desposar cuando se lo pida. Como hechicera, Sylpheel es extremadamente competente, especialmente en la magia blanca, siendo incluso capaz de utilizar conjuros tan poderosos como el Resucitar. En cuanto a magia ofensiva, Sylpheel es una auténtica nulidad, ya que no sabe ni siquiera los hechizos más básicos. No obstante, para competir con Lina por el amor de Gaudy, Sylpheel empezó a practicar uno de estos conjuros, uno que vio a Lina usar una vez, ni más ni menos que el Matadragones, por lo que podemos suponer que su falta de capacidad en estos conjuros no es por razones de incompetencia, sino de aptitud.

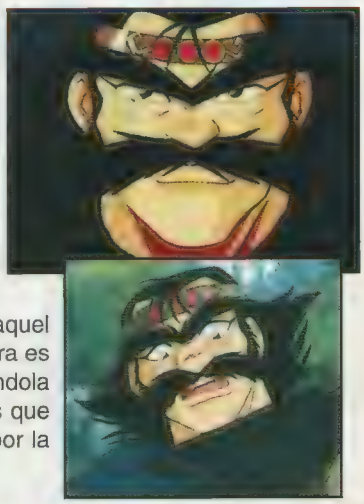
ZANGULUS

Zangulus era un cazarecompensas contratado por Ellis y el clon de Rezo para capturar a Lina y a Gourry, aunque tras su primer encuentro con Gourry se obsesionó con enfrentarse a él. Como guerrero excepcional, y poseedor de una poderosa espada mágica, la espada aullante, rivalizaba con Gourry en pericia con la espada, y deseaba comprobar quién era mejor de los dos. Finalmente, fue Gourry quien salió vencedor de este reto, aunque respetándole la vida, con lo que ganó el respeto de Zangulus. Aún así, éste siguió entrenando y mejorando, esperando que algún día Gourry le concediera una revancha. Zangulus es un hombre orgulloso, callado y solitario, que espera que la cosas le salgan bien cuando al final siempre acaban torciéndosele. Es ante todo un hombre de honor, no un asesino, capaz de ayudar a una persona desvalida por su buen corazón, aunque después negaría haber cometido semejante acción. No obstante, es capaz de hacer cualquier cosa por ganar, por sucia que sea la jugarreta, pero nunca sin salirse de los principios que más o menos le guían.

Para sorpresa de todo el mundo, acaba enamorándose de Martina, con quien decide casarse, lo que causa un cambio radical en su comportamiento y manera de ser (incluso acaba adorando a Zhomerteth). Y es que ya se sabe, las chicas lo cambian todo (bueno, las chicas no sé, pero Martina desde luego sí).

PHILIONEL EL DE SAILLUNE

El príncipe coronado del reino de Saillune, Philionel, es el heroico y justiciero padre de Ameria, del que sin duda su hija ha heredado el comportamiento estrafalario y psicótico. Philionel El De Saillune es, físicamente hablando, un auténtico monstruo. Gigantesco, sobremusculado y feo, es la antítesis absoluta del príncipe azul de cualquier historia de hadas. Como rey es ciertamente apreciado por sus súbditos, sobre todo por su comportamiento pacífico y el enorme apogeo económico que ha causado su subida al trono al reino de Saillune. Pero su comportamiento dista mucho del de una persona normal, obsesionado en todo momento con posar de la manera más espectacular para llenar de terror el corazón de los malvados que se atreven a oponerse a la justicia. Pero ante todo es un pacifista que detesta la guerra y la violencia por encima de todo, tanto incluso que es capaz de partirle la cara o de machacar a todo aquel que no acepte la paz (es que es el padre de Ameria, vamos). De una manera o de otra es un personaje que aparece a lo largo de las dos series, y que conoció a Lina contratándola para acabar con unos monstruos malignos que amenazaban su reino. Si tuviéramos que citar su característica principal, sin duda sería el gran amor que siente por su hija, por la que sería capaz de sacrificar lo que fuera.



REZO, EL MONJE ROJO

Rezo tiene el dudoso honor de ser el primer gran enemigo con el que se toparán nuestros protagonistas. Rezo es un hombre santo que, al nacer ciego, se obsesionó desde pequeño con recobrar la vista algún día. Para ello estudió la magia blanca sin descanso, buscando algún conjuro que pudiera ayudarle. En sus viajes, ayudó a muchas personas necesitadas, por lo que se ganó el apelativo de santo. No obstante, el dolor de su ceguera aún atormentaba su alma, y comenzó a estudiar la magia oscura en busca de nuevos caminos con los que lograr curarla. Para ello, al ser uno de los hechiceros más poderosos del mundo, llego a un pacto con el mismo Ojo de Rubí, el cual juró que le devolvería la vista a cambio de que le ayudase a resucitar. Lo que Rezo no sabía es que la causa de su ceguera era que una de las siete partes de Shabranigudu estaba encerrada en sus ojos, y por eso no podía abrirlos. Al hacerlo, Ojo de Rubí tomo el control de su cuerpo y fue el fin de Rezo (aunque éste ayudase al final a derrotar a Ojo de Rubí). Rezo no fue nunca malvado, pero su obsesión por su vista acabó consumiéndolo.

Pero por si no hubiera habido suficiente Rezo, Ellis, una de sus seguidoras, le clonó, y aunque este doble sí podía ver acabó exactamente igual que Rezo, destruido por su propia obsesión; en este caso; superar al Rezo original.

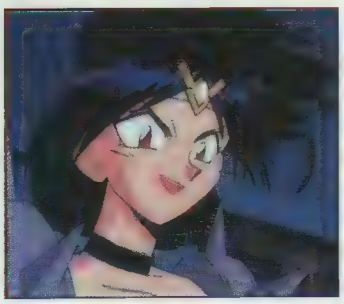
FIBRIZO, SEÑOR DEL INFIERNO

Fibrizo es el más poderoso de los cinco grandes demonios al servicio de Shabranigudu, y es el actual comandante de las fuerzas demoniacas. Para destruir al rebelde Gaarv preparó un meticuloso plan usando a Lina y a sus amigos como peones humanos. Pero su objetivo iba mucho más lejos, ya que pretendía que Lina convocara al Señor de las Pesadillas y usar su poder para destruirlo todo y volver al caos original del que nació el mundo. Fibrizo tomó la apariencia de un niño pequeño para engañar a todo el mundo, pero visto su comportamiento, desde luego es algo que le pega bastante. El Señor del Infierno se toma siempre las cosas muy a la ligera, sin importarle lo que pueda pasar o quién puede sufrir. Muchas veces, incluso se comporta como un auténtico niño pequeño, muy caprichoso y obsesivo. Por suerte, su plan, perfecto en teoría, se ve truncado cuando el Señor de las Pesadillas considera que el "pequeño" se está extralimitando, y decide destruirle en lugar de destruir la tierra, acabando así con el Señor del Infierno.

GAARV, DRAGÓN DEL CAOS

Gaarv es el Dragón Oscuro del Caos, uno de los cinco grandes demonios que se encuentran al servicio de Ojo de Rubí. Gaarv, al contrario que los otros demonios, nació directamente del poder de la encarnación fallida de Sabranigudu, por lo que no opinaba igual que el resto de los demonios y se levantó en armas contra éstos. Gaarv desea convertirse en el gran señor de los demonios, destruyendo a todo hombre, dios o demonio que se interponga en su camino, para lo que recluta demonios y hechiceros poderosos con los que enfrentarse a Fibrizo, el Señor del Infierno, su principal enemigo. Gaarv no es lo que se dice una buena persona, pero en realidad nunca fue tan malvado como parecía. Al contrario que la gran mayoría de los demonios, mentirosos y embaucadores, Gaarv nunca utilizaba semejantes trucos. El simplemente decía lo que quería y esperaba obtenerlo, lo que le hace al menos un poco más noble que el resto de los de su especie. Gaarv siempre fue un perseguido incluso entre los suyos, que nunca aceptaron totalmente su naturaleza, por lo que tuvo que ser más fuerte y listo que sus enemigos, tanto dioses como demonios. Su camino se cruza con el de Lina y sus amigos porque ésta no acepta el trato de unirse a él como le había ofrecido e, instados por Xellos, Lina primero debilita las tropas de Gaarv y luego al propio Dragon del Caos. Pese a vencerla, al quedar débil, muere a manos del Señor del Infierno antes de poder acabar con Lina y los demás.

ELLIS



Ellis es una de las hechiceras que estaban al servicio de Rezo cuando éste buscaba una cura para la ceguera de sus ojos. Pero al contrario que el resto de los seguidores de Rezo, Ellis no estaba con él por conseguir poder o a cambio de un favor, sino porque con el tiempo se fue enamorando perdidamente de él. Cuando se enteró de su muerte, apenas pudo creerlo y, llena de rabia, utilizó las muestras de cabellos que tenía de Rezo para hacer un clon suyo con la excusa de su deseo de vengarse de sus asesinos. Pero la verdad es que creó al clon para poder seguir amando a ese hombre, sin el que no podía seguir viviendo. Ellis persiguió a Lina y a Gourry para robarles la espada de luz, la única arma que en teoría era capaz de abrir las puertas del laboratorio en el que el auténtico Rezo había guardado sus secretos. Su objetivo era hacerse con el texto original de la Biblia Clair, con la cual podía conseguir el poder de la bestia Xanafer e intentar que el clon de Rezo se convirtiera en lo más parecido posible al original. Por desgracia, tiene la triste suerte de morir precisamente a manos del hombre que quiere, al que ella misma había creado, y no puede hacer nada más que darse cuenta del terrible error que había cometido.

TONKAM

TU TIENDA ESPECIALIZADA EN:

-Comics
-Manga español, francés, japonés
-Libros de ilustraciones
-Cds de música
-Merchadinsing
-Manwa

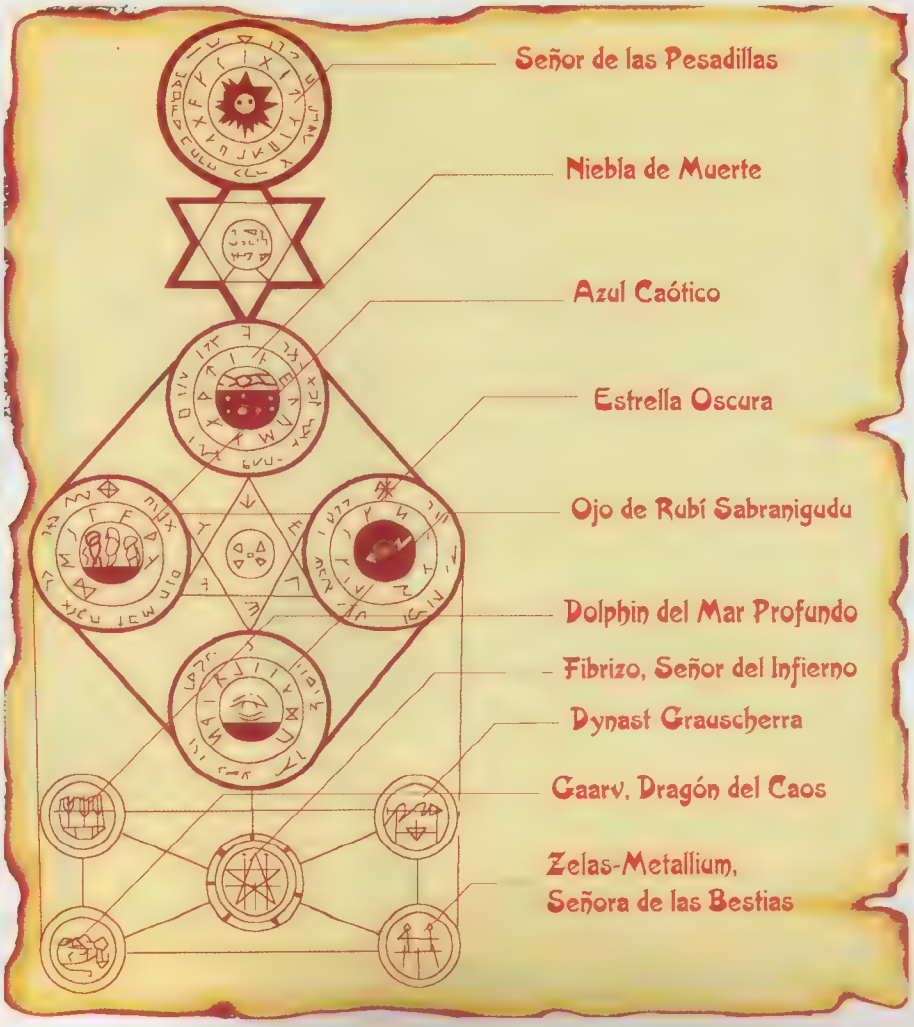
VENDEMOS POR CORREO

VEN A VERNOS EN:
C/ VILLAROEL Nº107
08011 BARCELONA
O LLAMANOS POR TELEFONO AL 93 - 454 71 36

DIOSES y DEMONIOS

El esquema de las deidades en el mundo de *Slayers* empieza exactamente igual que su historia, naciendo del caos originario de la creación. El ser que creó a los dioses y a los demonios lo hizo mientras soñaba, así que se le llamó el **Señor de las Pesadillas** (**Diosa de la Pesadilla Eterna** en la versión española). Nunca ha tenido un nombre real, ni tampoco sexo, sólo es una presencia, una entidad sin forma compuesta únicamente por caos y oscuridad que habita en el centro del universo sumida en un letargo eterno. Todos los demonios, sin importar su poder, existen directamente gracias al poder del Señor de las Pesadillas. Él es realmente el ser más poderoso de los cuatro mundos, y no es ni bueno ni malo, a pesar de que se considera que tiende más hacia el mal, sino que existe únicamente para personificar el caos definitivo, el principio y el fin de las cuatro esferas. El Señor de las Pesadillas es el primero de los círculos representado en el esquema cósmico de las tinieblas.

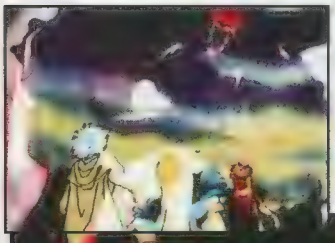
Inmediatamente debajo de él/ella, están los cuatro dioses supremos de las cuatro esferas, y paralelamente los cuatro reyes de los demonios. Teóricamente, todos tienen un poder aproximadamente igual, pero se supone que uno de ellos puede superar al resto. De las cuatro deidades supremas, señores de las realidades, se conoce solamente a **Ceiphied** y a **Volfied**, mientras que los cuatro señores demoníacos sí son sobradamente conocidos. Estos cuatro son **Estrella Oscura** (de la realidad de Lost Universe), **Azul Caótico**, **Niebla de Muerte** y **Ojo de Rubí Ojo de Rubí Shabranigdu** (las cuatro grandes esferas que se hallan inmediatamente debajo del Señor de las Pesadillas).

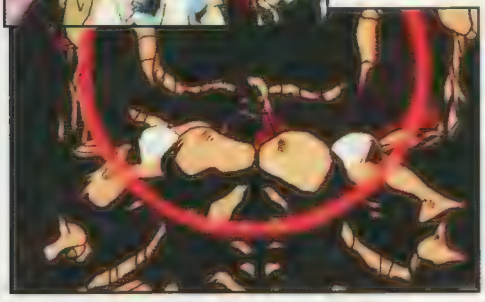


Ceiphied es el dios Dragón dorado, señor del mundo de *Slayers* tras derrotar en un titánico combate al rey de los demonios. Su poder es casi ilimitado, pero quedó enormemente mermado tras el combate, por lo que todavía sigue tratando de recuperarse y destruir definitivamente a su adversario eterno. Sus subordinados son los cinco dragones elementales, de entre los cuales el más conocido es **Aqua**, diosa Dragón del

Agua, que fue destruida por Shabranigudu en la guerra por su resurrección (aunque una pequeña fracción de ella aún sobrevive en el plano astral protegiendo el conocimiento de la antigüedad).

En cuanto a los demonios, o Mazoku, están liderados por Ojo de Rubí Shabranigudu en el mundo de *Slayers*, que fue derrotado por Ceiphied al principio de los tiempos.





Él es la esfera inferior de los cuatro grandes señores demoniacos. Su cuerpo fue destrozado en siete partes, dos de las cuales ya han sido encontradas y destruidas. La primera renació bajo el nombre de Rey del Mal del Norte, que provocó una enorme guerra cuando intentó recuperar la plenitud de su poder. La segunda parte estaba atrapada en los ojos del Sacerdote Rezo, y también fue destruida, en esta ocasión a manos de Lina, Gourry y Zelgadiss. Las otras cinco partes, de momento, aún siguen en paradero desconocido.

Inmediatamente debajo de Ojo de Rubí se encuentran los cinco señores demoníacos. Sus nombres son **Dolphin** del mar profundo, **Dynast Grauscherra**, con su base en el polo norte, el señor de las bestias **Zelas-Metallium**, **Gaarv** el dragón del caos y **Fibrizo**, el rey del infierno. Ellos representan las cinco esferas directamente debajo de Ojo de Rubí Shabranigdu, y son los principales antagonistas que aparecen en la serie. Cada uno de ellos tiene un general de sus ejércitos y un sacerdote, que son sus demonios más poderosos y que los representan frente al resto de sus subordinados.

El primero y más poderoso de estos demonios es Fibrizo, el rey del infierno. Tiene su base de operaciones en el desierto de la destrucción y es representado por la gran esfera central de las cinco inferiores. Tanto su general como su sacerdote murieron en la guerra por la resurrección de Ojo de Rubí, por lo que se ve obligado a pedir a Zelas-Metalium que deje a Xellos a su servicio para eliminar a Gaarv. Los poderes de Fibrizo son casi ilimitados, y su principal dominio es sobre la muerte y las almas de los caídos, que usa como legiones impías a su servicio. Fribrizo suele tomar la forma de un niño pequeño de aspecto inocente, aunque sus planes son sembrar la destrucción en el mundo utilizando a Lina como instrumento. Finalmente, sus planes de reducirlo todo al caos son truncados por la joven hechicera, que convoca en este mundo al Señor de las Pesadillas, el cual piensa que Fibrizo es un necio que intenta abarcar demasiado y lo destruye completamente.

El segundo de los señores demoníacos es el gran dragón del caos Gaarv (**Garve** en la versión española). Gaarv

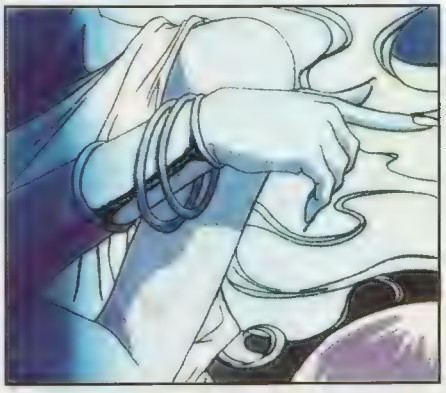
no es otra cosa que una personificación incompleta de Sabranigudu, que fue encerrada en una envoltura terrestre por Aqua en la guerra por la resurrección del rey de los demonios. No obstante, Gaarv desarrolló una personalidad propia, y decidió rebelarse contra los demonios y convertirse en su nuevo señor. El dragón del caos está representado por la esfera inferior izquierda del esquema de demonios. Sus dos siervos, el general **Rashaat** y el sacerdote **Raltark** fueron destruidos por Lina y Xellos respectivamente, y los sustituyeron **Zeigram** como sacerdote (que también fue eliminado por ambos) y **Vargav** como general. Finalmente fue destruido por Fibrizo por revelarse contra los demonios.

Dolphin del mar profundo es el tercero de los señores de los demonios.

Está representado por el círculo superior izquierdo de la parte inferior del esquema. Muy poco se sabe de él o de sus intenciones, sólo que vive en el mar de los Demonios, y su dominio son las profundidades del océano. Tanto su general como su sacerdote no han aparecido nunca, por lo que también son una incógnita.

El cuarto es Dynast Grauscherra, que habita en el polo norte y extiende su dominio sobre las bajas temperaturas. Su general se llama **Sherra**, pero su sacerdote es de momento un misterio. Dynast Grauscherra está representado en la esfera superior derecha de la parte inferior del esquema de demonios.

El quinto y último de estos señores demoníacos es sin duda alguna el más enigmático de todos: Zelas-Metallium, la señora de las bestias. La existencia y los objetivos de Zelas-Metallium son un completo misterio, y eso que desde la muerte de Fibrizo es sin duda el demonio más poderoso del mundo de *Slayers*.



Reside en la Isla del Lobo, y su esfera es la inferior derecha del esquema. Al contrario que el resto de los señores demoníacos, el nacimiento de Zelas-Metallium es todo un misterio. En lugar de tener un general y un sacerdote, como todos los demás, tiene a su servicio a un único demonio que representa ambas funciones, Xellos. Algunos estudiosos mantienen que Xellos y Zelas-Metallium son hermanos de sangre, e hijos directos del Señor de las Pesadillas, no nacidos a partir de él como el resto de demonios. Verdad o falsedad, sólo el tiempo lo revelará.

DARKMIND

La Magia de slayers

En el mundo de *Slayers*, cualquiera es capaz de utilizar magia si sabe recitar las palabras adecuadas y posee el poder requerido. La magia está dividida en tres grandes categorías: la magia blanca, que extrae su poder de los sentimientos positivos de las personas y de la fuerza de los dioses; la magia negra, que extrae su poder del de los demonios y la desesperación, el dolor y el odio; y la magia astral, que usa el propio poder mágico que reside en el alma del hechicero.

Magia negra (kuro majutsu)

La magia negra nace del poder del mal de los demonios, y es la más poderosa de la magias que existen en el mundo de *Slayers*. Al acceder directamente de su poder, mucho de los conjuros más poderosos de esta categoría llevan los nombres de los demonios que los han creado, como la descarga de Gaarv, o el aliento de la Dinastía (Dynast). Es la magia que más se usa en la serie, y se supone que la hechicera oscura más poderosa del mundo es la misma Lina (con la única y posible excepción de su hermana Luna Inverse). Esta magia se divide a su vez en dos grandes categorías, el lanzamiento de maldiciones (noru hou) y la magia ofensiva (koukeki kei).

Maldiciones (noru hou)

Son la especialidad de Martina. Tienen un efecto destructivo menor que la magia ofensiva, pero sus efectos duran desde luego mucho más tiempo y con resultados más molestos.

Invertir

Este conjuro tiene la propiedad de revertir los efectos mágicos de cualquier criatura u objeto produciendo el peor resultado posible. Lina lo utiliza en el segundo episodio sobre unos trolls que tienen la capacidad de regenerar cualquier herida, por lo que al causarles el más mínimo daño, las heridas aumentan hasta destruirlos.

Lagunet-Rusyavuna (raguneto rushavuna)

Esta maldición hace sufrir una serie de desastres a la persona sobre la que es lanzada, tales como explosiones, rayos, desprendimientos de rocas y cualquier otro efecto negativo que pueda sucederle.

Devolución (Peibaaku)

Esta maldición es posiblemente la más terrible que se ha visto de momento en *Slayers* (aparte de la más cómica). Básicamente consiste en devolver al maldito cualquier daño que cause sobre cualquier otro ser vivo. Para que el hechizo pueda funcionar, se necesita atravesar con una daga especialmente preparada una prenda de la víctima. En la serie, Martina lanza esta maldición sobre Lina, robándole la cinta negra para el pelo que ésta siempre lleva consigo.

Magia ofensiva (kouke-i kei)

Al contrario que las maldiciones, tienen un efecto inmediato, y un poder de destrucción superior al de ningún otro grupo de hechizos. El problema de usar este tipo de magia es que puede pervertir al mago que los use llevando su camino irremisiblemente hacia el mal. De momento Lina no parece estar muy afectada por ésto, y sigue usándola despreocupadamente.

Descarga de cenizas (burasuto asshu)

Este conjuro envía un poderoso rayo de energía oscura sobre el blanco, que estalla en explosiones cuando contacta con él.

Potenciación (buusuto)

Este conjuro desata el poder de los objetos mágicos oscuros, potenciando así el poder de otros conjuros con los que se combina. Lina y Xellos lo utilizan en conbinación con sus talismanes, para poder usar así conjuros inaccesibles por medios naturales.

Disfang (disufangu)

El disfang convoca un dragón de energía oscura que destruye a su enemigo consumiendo a su objetivo con ella.

Aliento de Dinastía (dainasuto buresu)

Este conjuro comienza con un vendaval de viento eléctrico que se solidifica en una red de energía negativa. Es particularmente efectivo contra fantasmas y criaturas de las tinieblas.

Descarga de Dinastía (dainasuto furea)

Este conjuro abre un pentagrama de energía negativa bajo el objetivo, que estalla hacia arriba consumiendo al enemigo con su poder. Este conjuro es el primero de los tres que convoca el poder de Dynast Grauscherra, y probablemente el más poderoso de los tres.

Explosión de Dinastía (dainasuto burasu)

Crea una terrible explosión de energía oscura que causa un terrible barrido de aire cargado de energía negativa.

Descarga de Gaarv (gaavu furea)

Aun siendo muchísimo más poderoso que una simple bola de fuego, no alcanza ni de lejos el poder destructivo del Matadragones. La forma que toma este conjuro oscuro es la de una línea de luz oscura que, como si de un láser se tratara, avanza en línea recta hacia el enemigo y lo hace estallar.

El Sangrar de Zelas

Este conjuro crea un gran arco de energía que se utiliza para destruir conjuros enemigos más que para atacarlos. Está directamente relacionado con Zelas-Metalium, la señora de las Bestias.

Descarga Ragna

Se trata de un enorme círculo de energía negra que nace de la mano del hechicero y que avanza hacia el enemigo en la forma de círculos de energía. Lina conoce este conjuro antes que la Espada Ragna, ya que lo utiliza en las OVAs. Igualmente, a pesar de tener un nombre parecido, no utiliza la energía del Señor de las Pesadillas como lo hace la espada Ragna.

Matadragones/Droga de esclavo (doragu sureibu)

Sin duda alguna, el conjuro más poderoso de la magia negra y más carismático de la serie. Su capacidad de destrucción es capaz de reducir a escombros una ciudad entera o demoler literalmente una montaña. Es el conjuro que convoca el poder del señor de los demonios Sabranigudu, aquel que és más negro que la oscuridad y cuyos ojos son más rojos que la sangre. En manos de Lina, es un arma mortal capaz de causar más estragos de lo que nadie haya podido imaginar jamás (sobre todo a causa de la costumbre que tiene de usarlo cada dos por tres).

Más negro que la oscuridad, más rojo que la sangre que fluye... enterrado en la corriente del tiempo, ¡yo juro a la oscuridad! ¡Que aquellos que se atreven a oponerse a nosotros sean destruidos por el poder que vos y yo poseemos! ¡¡MATADRAGONES!!

«tasogare yori mo kuraki mono
chi no nagare yori akaki mono
toki no nagare ni uzumore shi
idai na nanji no na ni oite
ware, koko ni yami ni chikawan
warera ga mae ni tachi fusagari shi
subete no oroka naru mono ni
ware to nanji ga chikara mote
hitoshiku horobi o ataen koto o!»

Giga Slave (giga sureibu)

Sin duda alguna, el Giga Slave, o Superconjuro como se ha traducido en España, es el hechizo más poderoso que existe en todo el universo de *Slayers*. Realmente no se encuentra en ninguna categoría de magia, a pesar de su enorme parecido con la magia negra. Este conjuro no se alimenta del poder mágico de ningun demonio, sino del mismo Señor de las Pesadillas, por lo que su poder es casi ilimitado y no existe nada que pueda sobrevivir al conjuro. Este conjuro es también excesivamente peligroso. Además de agotar todas las reservas mágicas de hechicero, si éste no tiene el poder suficiente para controlarlo, el conjuro puede volverse contra él, lo que causaría la destrucción del mundo entero. Además, es un conjuro que no se puede utilizar con las manos desnudas, e incluso Lina necesita un gran amplificador de poderes como la espada de luz o los cuatro talismanes oscuros para poder realizarlo.

La espada Ragna (raguna bureedo)

El conocimiento de este hechizo mortal está encerrado en las páginas de la Biblia Clair y, al igual que el Giga-Slave, también utiliza el poder del Señor de las Pesadillas. Esta fuerza toma la forma de una enorme espada de energía oscura, de caos puro, que es capaz de cortar cualquier cosa de éste o de cualquier mundo, incluidos dioses o demonios. La espada tiene suficiente poder incluso para cortar dimensiones entre mundos. Para utilizarlo, Lina necesita un potenciador de conjuros, como pueden ser los cuatro talismanes oscuros que le vende Xellos.

Un simple componente del Señor de las Pesadillas puede liberar la destrucción en el mundo en la forma de tu fría y oscura espada de la nada. Con nuestro poder, con nuestras esencias, juntos podremos destruir todo lo que se cruce en nuestro camino, destructora de las almas de los dioses, libera tu filo destructor... RAGNA BLADE.

«akumu no ou no kake yo
sorano imashime toki hanatareshi
kooreru kuroki utsuru no yaiba
waga chikara, waga mitonari te
tomoni horobi no michi o ayuman
kamigami no tamashii suramo uchi kudaki
RAGUNA BUREEDO!!»

Magia blanca (shiro majutsu)

La magia blanca tiene mucha menos importancia en el mundo de *Slayers* que la negra, ya que también aparece mencionada pocas veces y sus practicantes son muy escasos en la series. La magia blanca, al contrario que la negra, extrae su poder de la energía de los dioses, y de sentimientos tales como el amor, la amistad o la felicidad. Las principales características de esta magia son la curación y la pacificación, aunque también tiene algunas escasas posibilidades ofensivas contra las criaturas oscuras.

Purificación (dikuriarii)
Este conjuro limpia el cuerpo de cualquier sustancia impura que lo dañe, como cualquier tipo de veneno. Sirve también para remediar estados de coma irreversible o sueño profundo, acabando con el daño realizado al cerebro en tales estados.

Causar calma (carumu)
Este conjuro crea una situación de tranquilidad y calma, haciendo que los que se encuentren sometidos a él sean ajenos a los sucesos del mundo exterior. En el cuarto episodio de la serie, Rezo lo utiliza para que la gente del hotel no se despierte, y Lina y Gaudy puedan luchar sin molestarles.

La descarga de Magiddo (megido furea)
Este es un conjuro muy poderoso de magia blanca, puede que uno de los más poderosos que aparecen en la serie. Literalmente, crea una enorme columna de luz que absorbe todos los espíritus malignos y los encierra en el plano astral.

Romper el flujo (furou bureiku)
Es un conjuro que destruye los efectos de conjuros menores, tales como ilusiones o maldiciones.

Recuperación (rikabarii)
Es un conjuro que depende del poder y el conocimiento de magia blanca del hechicero que lo usa. Sirve para curar desde una pequeña herida hasta el daño causado incluso a una ciudad entera.

Bendición sagrada (hoorii buresu)
Este conjuro crea un área llena de energía positiva que elimina todo el mal que se encuentre en ella.

Resurrección (rizarekushon)
Es una versión mucho más poderosa de la recuperación, capaz incluso de devolver la vida a los muertos. Sólo un sacerdote blanco con grandes poderes es capaz de realizar semejante conjuro, como lo hace Shypheel al final de la primera serie.

Retroceder en el tiempo (ribeezu taimu)
Es un conjuro extremadamente poderoso. Rezo lo utiliza también en el cuarto episodio, haciendo que las habitaciones, que han quedado completamente destrozadas tras la lucha, vuelvan a su antiguo estado. El conjuro lo que hace es invertir el flujo temporal de las cosas en una zona determinada, haciendo que recuperen el estado que tenían en la antigüedad.

Magia astral (seirei majutsu)

La magia astral utiliza el poder mágico del hechicero para modificar los elementos a su antojo. En cierta manera, es un punto intermedio entre la magia blanca y la negra, ya que tiene efectos muy beneficioso y otros muy destructivos. Se encuentra dividida en los cuatro elementos básicos, fuego, tierra, aire y agua, a la que se le añade una quinta categoría, la espiritual.

Agua (mizu kei)

Al igual que la magia de fuego, la magia de agua es muy ofensiva, pero más dedicada a contener al enemigo que a destruirlo.

Demonio de Cristal (demona kurisutaru)
Este conjuro envía centenares de pequeños cristales hacia un oponente que, al ser alcanzado por ellos, se ve encerrado en una enorme masa de hielo. Es una variante con mayor poder del Mos Varim.

Bala de hielo (furiizu buriddo)
Arroja una lanza de hielo que atraviesa a los enemigos con su punta.

Flecha de hielo (furiizu aroo)
Es el opuesto helado de la Flecha de Fuego. Al impactar al enemigo, lo congela completamente encerrándolo en una montaña de hielo.

Lanza de Icicle (aishikuru ransu)
Al igual que la Lanza de Elmekia y la Lanza de Fuego, la Lanza de Icicle desencadena una enorme lanza de hielo que empala al objetivo.

Van Rehl (van reiru)
Este conjuro crea una esfera de hielo que sirve tanto para proteger al hechicero de conjuros externos como para encerrar a los enemigos en el interior de la esfera. Es especialmente útil para atacar elementales de fuego.

Descarga marina (shii burasuto)
Cuando el hechicero pone la mano en el mar, convoca una enorme columna de agua que ataca a los enemigos que sobrevuelan la zona.

Mos Varim (mosu variimu)
Este conjuro encierra completamente al enemigo en una enorme masa de hielo.

Fuego (hi kei)

Estilo de magia especializado en el combate, está compuesto de decenas de conjuros explosivos. Son los más utilizados como protección por los magos que no conocen la magia negra.

Bastón de Balus (barusu roddo)
Conjura una larga línea de energía que puede ser usada como bastón o como látigo, según sea las necesidades del hechicero.

Bomba explosiva (burasuto bomu)
Este conjuro lo utiliza Xellos combinándolo con la Potenciación para acabar con el demonio Zazan. El conjuro crea una enorme explosión de fuego que consume todo lo que está alrededor del mago excepto el mismo hechicero.

Bomba repartida (bomu supuriddo)
El hechizo desencadena una enorme cantidad de esferas explosivas que estallan al alcanzar el blanco causando una destrucción masiva.

Descarga ardiente (baasuto furea)
Es un ataque que lanza una descarga de fuego explosiva. No causa mucho daño, pero confunde mucho a los enemigos.

Flecha de fuego (furea aroo)
Aunque es un hechizo bastante débil, es uno de los más rápidos de usar de todo el repertorio de conjuros ofensivos. Como su nombre indica, crea una flecha de fuego que puede ser lanzada sola o en sucesión de pequeñas descargas.

Descarga-Val (va ru furea)
Aunque se parece mucho en su base a un Bola de Fuego, al impactar en el enemigo no estalla como ésta, sino que causa la misma cantidad de daño pero directamente sobre el objetivo.

Ronda Ardiente (baasuto rondo)
Lanza un montón de pequeñas esferas explosivas que causan también un daño moderado.

Mordisco de descarga (furea bitto)
Lanza una serie de descargas con forma de anillos, que causan pequeñas explosiones cuando entran en contacto con el blanco.

Bola de fuego (faia booru)
Este es sin duda el conjuro ofensivo que más utiliza Lina a lo largo de la serie. Su poder de destrucción depende del poder e intención del hechicero, creando una gran bola de fuego que estalla con una gran capacidad destructora.

Lanza de descarga (furea ransu)
Es muy parecida a la Lanza de Elmekia, pero tiene un poder destructor mucho menor.

Descarga Rúnica (ruun furea)
El conjuro lanza docenas de veloces flechas de fuego, como si se tratase de una salva de misiles más que de un conjuro.

Viento (kaze kei)

Aquí se recogen tanto los útiles hechizos de transporte como los ataques ofensivos de relámpagos y rayos. Igualmente, es mas útil que ofensiva.

Bomba de Viento (bomu di uin)
Este conjuro causa una enorme corriente de viento que puede incluso derribar edificios. No tiene un gran potencial ofensivo, pero sirve para remolcar barcos o hacer volar a un grupo de bandidos.

Relámpago perforador (digu voruto)
El conjuro canaliza el poder de los relámpagos y los rayos en las manos del hechicero, desde donde puede ser conducida hacia el enemigo.

Levitacion (rebiteeshon)
Este conjuro, como su nombre indica, permite volar al hechicero, que incluso puede llevar pasajeros consigo si tiene el poder requerido.

Monorrelámpago (mono voruto)
Este conjuro también concentra el poder de los relámpagos en las manos del hechicero, pero los utiliza para crear una gran bola de energía que golpea exactamente en el lugar apuntado, diferenciándolo de la escasa precisión de otros conjuros de aire.

El colmillo de Bram (buramu fangu)
El conjuro convoca una espada de viento eléctrico, que puede causar un enorme daño al enemigo, con el inconveniente de que debes acercarte físicamente a él.

Dam Brass (damu burasu)
Causa una terrible lluvia de descargas eléctricas sobre el objetivo, partiendo de las manos del hechicero.

Fehlzareid (feruzareedo)
Crea un pilar de energía eléctrica que envuelve a su objetivo consumiéndolo con su electricidad.

Scatter-Bleed (sukatta buriddo)
El Scatter-Bleed convoca docenas de esferas de energía que impactan en el enemigo bajo la forma de molestas olas de energía.

Escudo de viento (uindi shiirudo)
Es un conjuro de protección que envuelve al objetivo en una esfera de viento y que puede ser lanzado sobre objetivos que se encuentren a gran distancia.

La bomba de Bram (buramu gasshu)
Este conjuro tiene una enorme capacidad explosiva, que hace saltar por los aires con descargas eléctricas a aquellos que sean víctimas de su poder.

Viento de Diem (dimu uin)
Una corriente de viento empuja al enemigo haciéndolo retroceder, o traslada a los inocentes a lugares en los que no puedan ser heridos.

Relámpago (raitingu)
Sin duda alguna, es el conjuro más simple de todos los que existen, ya que crea una esfera de luz que no tiene más intención que iluminar una zona a voluntad del hechicero que lo realice.

Rayo de viento (rei uingu)
Es una forma avanzada de la levitación que permite al hechicero un mayor movilidad y un escudo defensivo para áreas en las que no se pueda respirar. Zelgadiss, al realizar este conjuro, lo crea en forma de burbuja, con la que salva a Lina.

Tierra (chi kei)

Los conjuros de tierra modifican la estructura y forma del terreno, con finalidades tanto ofensivas como de transporte o protección.

Befis Bring (befisu buringu)
Este conjuro abre enormes brechas en paredes de piedra, permitiendo el paso por donde antes no se podía. Si el hechicero tiene el poder requerido, es incluso capaz de agujerear una montaña entera para permitir el paso del mago.

Vlave Howl (vureibu hauru)
Este conjuro origina un enorme surtidor de lava debajo del objetivo del conjuro, que es capaz de abrasar al instante a cualquier adversario sobre el que se lance. Zelgadiss lo utiliza inútilmente contra Ojo de Rubí, el cual usa el conjuro para sus propios fines.

Dug Haut (dagu hauto)
Este terrible conjuro hace surgir pinchos de piedra en el suelo que crecen rápidamente empalando al enemigo que sea víctima del conjuro.

Mega Vraimaa
Este conjuro es invención de Naga, y con él puede crear un enorme gólem de piedra con forma humana y con un potencial destructor enorme.

Vu Raywa (vu reiwaa)
Muy parecido básicamente al Mega Vraimaa, lo que hace es crear un gólem con forma de dragón que destruye al enemigo del mago. Es un conjuro más poderoso, pero mucho más inestable que el original.

Drill Brand (diru burando)
Una de las cosas que Lina prefiere hacer para evitar que sus enemigos huyan de ella es destruir completamente el suelo de debajo de sus pies, usando este conjuro. Literalmente, crea un círculo bajo los pies del enemigo que estalla abriendo una profunda grieta.

Mega Brand (mega burando)
Es una versión mucho más poderosa del Drill Brand, que no sólo abre el suelo en dos, sino que llena toda el área de terribles llamas que destruyen al enemigo del hechicero.

Magia espiritual (seijin kei)

Sin duda alguna éste es el tipo de magia más poderosa de la magia astral, que consiste en utilizar el poder del propio espíritu y del plano astral para atacar a los enemigos. Este tipo de magia hace un daño físico muy escaso, pero el daño espiritual al que se somete al adversario es tremendo. Así pues, la magia espiritual es especialmente útil contra demonios y espectros, es decir, criaturas que existen en un plano distinto al material.

Assha Dist (asshaa disuto)
El Assha Dist es una descarga de energía positiva que daña mucho a los seres malignos, pero tiene un potencial de combate muy escaso. Sólo se utiliza una vez a lo largo de la serie, en el episodio número 11 de *Slayers*.

Espada de Elmekia (erumekia bureido)
Muy parecido a la Lanza de Elmekia, este conjuro forma una gigantesca espada de energía espiritual que corta en dos a los enemigos. Su poder puede ser incluso mayor que el de la lanza.

Lanza de Elmekia (erumekia ransu)
Uno de los conjuros más usados en la serie, la Lanza de Elmekia crea una javalina de energía espiritual que destruye totalmente a los seres compuestos por energía astral o de otros planos. Es el hechizo ideal para enfrentarse a demonios y espectros.

Gozvu Rou (goz vu roo)
El hechicero pone su mano en el suelo y produce una terrible explosión espiritual que se manifiesta en forma de una columna de energía espiritual.

Capturar sombras (shadoo sunappu)
Este conjuro es uno de los más curiosos de la serie. Consiste en lanzar algún tipo de arma sobre la sombra de tu enemigo, lo que hace que se quede paralizado y sin poderse mover. Literalmente, lo que hace es atar tu sombra al suelo, clavándola en el arma, y al no poderse mover la sombra, tampoco puede moverse el hechizado. Para romper el conjuro, sólo hay que evitar que la sombra toque el arma.

Vaina Astral (asutoraru vain)
El único hechicero que parece utilizar el conjuro de Vaina Astral normalmente es Zelgadiss, aumentando así el poder mágico del arma. Literalmente, convoca energía espiritual del plano astral y la introduce en su espada, haciéndola así capaz de dañar a criaturas provenientes de otros planos, que son imposibles de atacar con un arma convencional.

El giro Kyu-Kyum (kyukyumu supin)
Convoca un horda de gigantescas criaturas marinas que, más que dañar, humillan al adversario.

Red de sombras (shadou uebbu)
Como su nombre indica, captura al enemigo introduciéndolo en una red de energía de puras sombras.

El Muro de Valis (varisu wooru)
El Muro de Valis crea un escudo de energía espiritual que desvía prácticamente cualquier conjuro atacante. Este conjuro es el más poderoso de defensa que se utiliza en la serie, y varios hechiceros pueden combinarse para usarlo y proteger a todo un grupo.

Visfarank (visufaranku)
Este hechizo es una creación de Amelia en el nombre de la justicia. Por ridículo que pueda parecer, concentra energía espiritual en sus manos creando la forma de dos guantes de boxeo con los que golpea a su enemigo. Lo peor de todo es que encima es muy poderoso...

Bram Blazer (buramu burezaa)
El Bram Blazer lanza un estrecho túnel de energía proveniente del plano espiritual que golpea al oponente como un látigo de energía.

Llama de Elmekia (erumekia fureimu)
El tercero de los conjuros de Elmekia convoca una enorme llamarada de fuego espiritual que abrasa completamente el alma del objetivo del conjuro.

Ra-Tilt (ra tiruto)
Ra-Tilt es el más poderoso de los conjuros de la magia astral, y en esta tipología, es el conjuro equivalente al Matadragones. El conjuro manipula el plano astral y lo ata a un área determinada. Así pues, crea una ruptura en la realidad, lo que ocasiona una terrible descarga de energía.

Dormir (suriipingu)
Un conjuro de los más simples. Como su nombre indica, hace que la persona sobre la que es lanzado el conjuro duerma. Simple pero efectivo.

Zelas-Gort (zerasu gooto)
Este conjuro de convocatoria es el más divertido de todos. Al igual que el Kyu-Kyum, este hechizo llama a un montón de medusas que rodean y ridiculizan a tu rival.

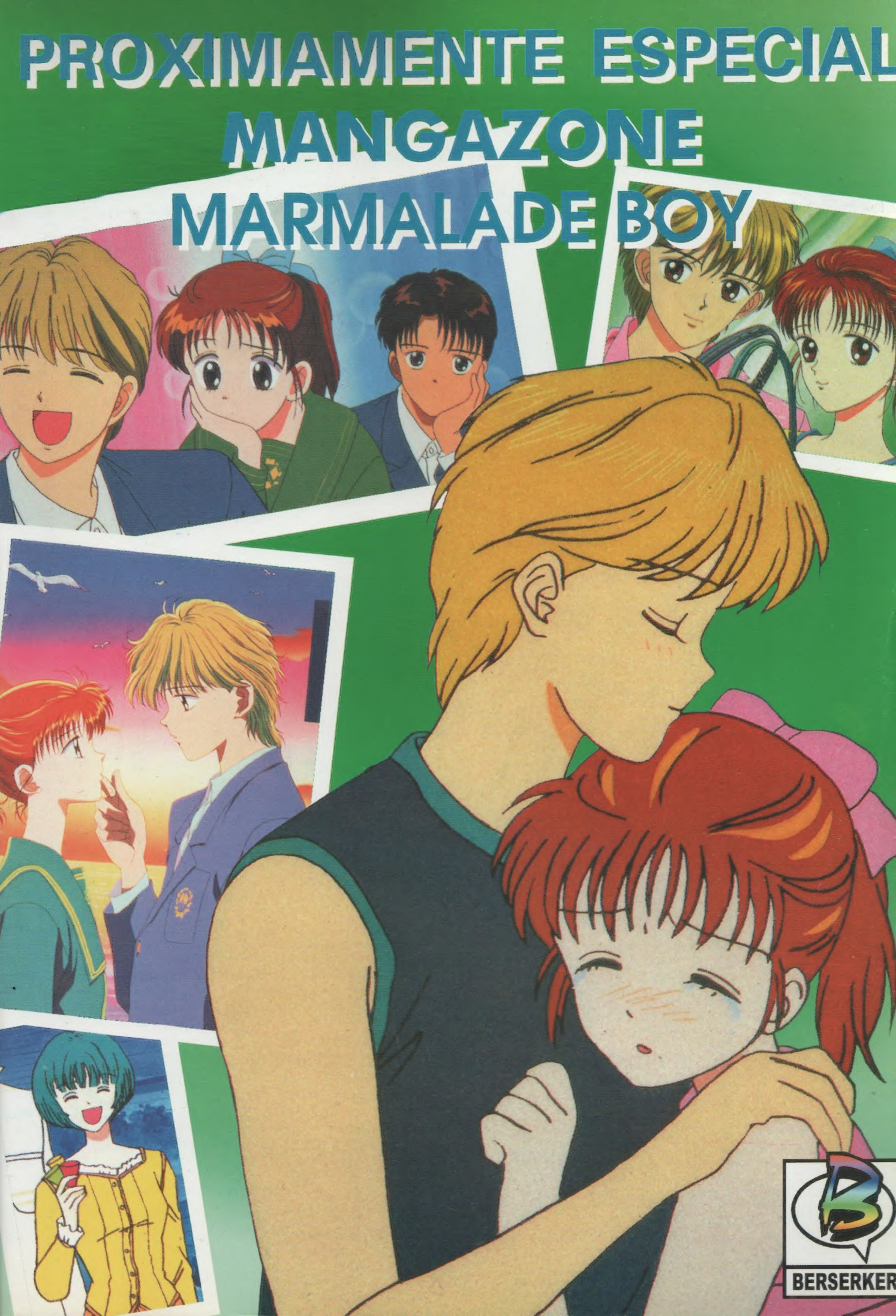
Staff

Productor Ejecutivo: Rekihiko Kadokawa
Planning: Kazenryo, Kazuhito Konishi, Hazumi Tadaki, Naoki Hazumi
Trabajo original: Hajime Kanzaka, Rui Araizumi (Kadokawa Shoten-Fujimi Fantasia Bunko)
Composición de la serie: Takao Koyama
Diseño de personajes: Nahomi Miyata
Color: Nayuri Ohta
Director artístico: Toshihisa Tojo
Director de Sonido: Sadagi Fujino
Director de Fotografía: Shigeo Kamiyama
Música: Kotowari Tezuka,Vink
Serializado en: Gekkan Dragon Magazine, Gekkan Comic Dragon (Fujimi Shobo)
Director: Takashi Watanabe
Productor: Tonko Kobayashi (Tokyo TV),Yumiko Yazaki (SOFTX)
Productor de Animación: Kou Hagiwara (E.G. Film)
Trabajo de animación: E.G. Film
Producción: Tokyo TV, SOFTX, Marubeni

Productor Ejecutivo: Rekihiko Kadokawa
Planning: Kazuhito Konishi
Trabajo original: Hajime Kanzaka, Rui Araizumi (Kadokawa Shoten-Fujimi Fantasia Bunko)
Composición de la serie: Hajime Kanzaka, Jiro Takayama
Diseño de personajes: Rui Araizumi
Color: Nayuri Ohta
Diseño de monstruos: Kenjou Teraoka
Color: Nayuri Ohta
Animación del opening: Tonpu Tobu
Animación del ending: Kazuko Shokugi, Furuganin
Director artístico: Eito Nakahara
Director de Fotografía: Shigeo Kamiyama
Director de Sonido: Sadagi Fujino
Música: Kotowari Tezuka,Vink2
Serializado en: Gekkan Dragon Magazine, Gekkan Comic Dragon (Fujimi Shobo)
Director: Takashi Watanabe
Productor: Tonko Kobayashi (Tokyo TV),Yumiko Yazaki (SOFTX)
Productor de Animación: Shuichi Okada
Trabajo de animación: E.G. Film
Producción: Tokyo TV, SOFTX

SLAYERS
SLAYERS NEXT

PROXIMAMENTE ESPECIAL MANGAZONE MARMALADE BOY



BERSERKER

SAMURAI EDICIONES

C/ Tanger, 76
08018 Barcelona
Tel: 93.300.10.22 (4 líneas)
Fax: 93.300.73.01
e-mail:samurai@samurai.es

La Familia Crece (Marmalade Boy)

MUY PRONTO ENCONTRARÁS POSTERS Y POSTALES ORIGINALES DEL ÚLTIMO GRAN EXITO DE ANIME